ESTATE - N°88
Lire 6.000

THE GAMES machine

PC AMIGA-MACINTOSH-CD-I-3DO-CD32

180 PAGINE!

TGM IN POLE POSITION: GRAND PRIX 2
LA RECENSIONE!

SPECIALE BETHESDA
Novità in diretta da Washington D.C.

QUAKE
L'ora è scoccata!

X-COM:APOCALYPSE
Tutti i segreti del nuovo assedio alieno della MicroProse

DOWN IN THE DUMPS
L'avventura più 'fuori di testa' dell'anno?

THE NEVERHOOD
Sotto il segno di Spielberg

LE RECENSIONI
EURO '96 • I HAVE NO MOUTH • RETURN FIRE • ONSIDE • APACHE LONGBOW
TOTAL MANIA • CYBERIA 2 • WITCHAVEN II • KICK OFF '96 • SPEED RAGE
OFFENSIVE • SPACE HULK 2 • AZRAEL'S TEAR • STAR FIGHTER 3000

XENIA EDIZIONI

QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

è nato il 1° QUEEN COMPUTER POINT

all'interno di PREMIERE

via A.Pennati, 17 - MONZA

telefono 039-2300247

aperto Domenica e Festivi 14:00- 20:00

QUEEN computer MAGAZINE

la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!

con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT

url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GM

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

Tel. 02 / 29524256

CD ROM PC

I prezzi comprendono IVA, e possono variare.

3D ULTRA PINBALL	59.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE ZERO Inglese	79.900
ABUSE	99.900
ADVANCED CIVILIZATION Americano	109.900
AH3 THUNDERSTRIKE Air Assault	99.900
AIR POWER	69.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALIEN LOGIC	49.900
ALIEN VIRUS	49.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL Italiano	39.900
ANGEL DEVOID	79.900
APACHE LONGBOW Italiano	89.900
ASCENDANCY Italiano	99.900
ASSAULT RIGS Italiano	99.900
ATARI 2600 ACTION PACK Win'95	49.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	89.900
AWARD WINNERS GOLD EDITION	39.900
BAD MOJO	89.900
BALOR OF THE EVIL EYE	79.900
BATMAN FOREVER	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ing	84.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	99.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	89.900
BATTLEGROUND: WATERLOO	109.900
BENEATH A STEEL SKY	39.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	99.900
BETRAYAL AT KRONDOR	49.900
BICYCLE BRIDGE	29.900
BICYCLE POKER	29.900
BIG RED RACING	84.900
BIOFORGE	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	79.900
BLOOD BOWL	39.900
BLOODSTONE	19.900
BLOODWINGS Pumpkinhead's Rev.	39.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Inglese	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRIDGEMASTER CHAMPIONSHIP	49.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	69.900
BURIED IN TIME Inglese	89.900
BUSINESS JET	69.900
CAESAR II	79.900
CAPITALISM	49.900
CARRIERS AT WAR COMPLETE	99.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 England	69.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 Francia	69.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 Germania	69.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 ITALIA	69.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 Olanda/Belgio	69.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 Spagna	69.900
CHAOS OVERLORDS Win'95	79.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	29.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ing	99.900
CHRONOMASTER	79.900
CIV NET	99.900
CIVIL WAR	49.900
CIVILIZATION	39.900
CIVILIZATION II	89.900
COLLEGE SLAM	119.900
COLONIZATION	99.900
COMIX ZONE	89.900
COMMAND&CONQUER Ing	99.900
COMMAND&CONQUER Ita	119.900
COMMAND&C. COVERT OPERATIONS	39.900
COMMAND&C./WARCRAFT 2 TOOLKIT	29.900
COMMAND Aces of the Deep Win95	49.900
COMMAND ADVENTURE STARSHIP	39.900
COMMODORE 64 ACTION P. Win95	39.900
CONGO Italiano	99.900
CONQUEROR Inglese	59.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ing	79.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ita	99.900
COSMO'S COSMIC ADVENTURE	29.900
CREATURE SHOCK Italiano	49.900
CRYSTAL CAVES	29.900
CYBERIA 2 Resurrection Ing	99.900
CYBERIA 2 Resurrection Ita	119.900
CYBERJUDAS	79.900
CYBERMAGE Italiano	79.900
CYBERSPEED	59.900
CYCLONES Italiano	29.900
D	89.900
DAGGER'S RAGE	49.900
DARK FORCES	49.900
DARK PASSAGES I	29.900
DARK SEED II Americano	99.900
DARKER	59.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEFCON 5	89.900
DESCENT 2 Inglese	84.900
DESCENT 2 Italiano	99.900
DESCENT Levels of the World	39.900
DESERT/JUNGLE STRIKE	29.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	39.900
DIVE	69.900
DOOM II	49.900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	39.900
DOOM HEAVEN II	19.900
DOOM HELPER 2	19.900
DOOM MASTER LEVELS	69.900
DOOM TOOLKIT	19.900
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	29.900
DRAGON LORE Italiano	99.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	49.900
DREAMWEB	49.900
DRUID Daemons of the Mind	39.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	79.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	89.900
DUNGEON MASTER II	79.900
EARTHSIEGE 2 Win'95	69.900
EARTHWORM JIM Win'95 Ita	74.900
ECCO THE DOLPHIN	89.900
EF2000 Italiano	109.900
ENTOMORPH	59.900
EURO '96 Inglese	79.900
EURO SOCCER STARS '96	59.900
EUROPE 1 SCENERY 5.0	69.900
EUROPE 2 SCENERY 5.0	89.900
EVOCATION Oltre il Sogno	119.000
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME GAMES Inglese	69.900
EXTREME GAMES Italiano	99.900
EXTREME PINBALL	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	39.900
EYE OF THE BEHOLDER III	29.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
FADE TO BLACK Italiano	109.900
FANTASY GENERAL	79.900
FAST ATTACK	79.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	49.900
FIFA SOCCER 96 Italiano	79.900
FIGHTER DUEL	79.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	59.900
FISTFIGHT	79.900
FLASHBACK Enhanced Italiano	49.900
FLIGHT	64.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Ita	39.900
FLIGHT SHOP 5.1	119.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Italiano	109.900
FLYING Power Pack	24.900
FRANKENSTEIN	69.900
FRANKENSTEIN Arcade	10.000
FRONT PAGES FOOTBALL 96	89.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	99.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GADGET	49.900
GOBLIIINS 1 & GOBLIINS 2	39.900
GRAND PRIX	39.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT AIRLINES	69.900
GREAT NAVAL BATTLES IV Ita	39.900
HARDBALL 4	39.900
HARDBALL 5	79.900
HARPOON II DeLUXE	89.900
HARRIER SVGA	29.900
HELL A CYBERPUNK THRILLER Ita	119.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HEXEN (Heretic II)	89.900
HEXEN/HERETIC: HI ZONE	59.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	49.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
HYPER 3D PINBALL	79.900
I FAVOLOSI 60	39.900
ICE & FIRE	69.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
INCA II Wiracocha	49.900
INDIANA JONES Kit	49.900
INDYCAR RACING 2 Italiano	79.900
INORDINATE DESIRE	39.900
INTERNATIONAL CRICKET '96	79.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
IRON ASSAULT Italiano	49.900
IRON BLOOD	49.900
ISHAR TRILOGY	29.900
ISLAND PERIL	49.900
JACK THE RIPPER	49.900
JAGGED ALLIANCE	79.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER	19.900
JOHNNY BAZOOKATONE	59.900
JUDGE DREDD	79.900
JUMP RAVEN	49.900
KICK OFF '96 Ingl. + GIOCO DI CARTE	79.900
KICK OFF 3 EURO CHALLENGE Ita	39.900
KING'S QUEST 5/SPACE QUEST 4	49.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	54.900
KING'S QUEST VII Italiano	99.900
KINGDOM O' MAGIC	79.900
KLIK & PLAY GAME PACK	10.000
KNIGHT MOVES Win'95	49.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY 5/SPACE QUEST 5	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	39.900
LAS VEGAS 5.0	39.900
LASER MATCH RACING	89.900
LEGIONS Italiano	39.900
LEMMINGS & OH NO MORE LEMMINGS	29.900
LEMMINGS 2 the Tribes	29.900
LEMMINGS CHRONICLES	29.900
LINKS 386 CD	79.900
LINKS BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	59.900
LINKS COURSE THE BELFRY	49.900
LINKS DEVIL'S ISLAND	49.900
LINKS FIRESTONE	49.900
LINKS MAUNA KEA	49.900
LINKS PRAIRIE DUNES	49.900
LINKS TROON NORTH	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE	49.900
LOADSTAR	59.900
LOCUS Win'95	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	49.900
LOST IN TIME	49.900
LUNICUS	29.900
MAABUS	54.900
MAD DOG McCREE 1&2	39.900
MAGIC CARPET	49.900
MAGIC CARPET 2 Italiano	99.900
MAGIC CARPET The Hidden Worlds	29.900
MAJOR STRIKER	24.900
MANCHESTER UNITED CHAMPS	24.900
MANIC KARTS	69.900
MARCO POLO	39.900
MARINE FIGHTERS	59.900
MARIO'S GAME GALLERY	39.900
MARVEL SEPARATION ANXIETY W'95	89.900
MASTER OF MAGIC	39.900
MAXIMUM ROAD RACE	59.900
MAXIMUM ROADKILL	59.900
MECHWARRIOR II	84.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MEGAPACK 4	89.900
MEGAPACK 5	89.900
MEGARACE	29.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
METAL MARINES Italiano	49.900
MICROSOFT SCENERY PACK 5.1	79.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MILE HIGH CLUB	29.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	99.900
MONSTER BASH	29.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 2	19.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MS GOLF BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
MS GOLF RIVIERA COUNTRY CLUB	59.900
MYST	99.900
MYSTIC MIDWAY	29.900
NASCAR RACING	39.900
NAVY STRIKE Italiano	89.900
NBA LIVE 95	49.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED Italiano	99.900
NETWORKS A4 Inglese	59.900
NETWORKS A4 Italiano	99.900
NEW ZEALAND 5.0	49.900
NFL QUARTERBACK '96	64.900
NHL '96	89.900
NIGHT TRAP	69.900
NORMALITY Inglese	69.900
NORMALITY Italiano	79.000
PACIFIC ISLANDS	24.900
PAGANITZU	29.900
PANIC IN THE PARK	79.900
PANZER GENERAL	39.900
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	49.900
PERFECT FLIGHT	59.900
PERFECT GENERAL II + DATA DISK	69.900
PGA EUROPEAN TOUR	109.900
PGA TOUR GOLF '96	79.900
PGA TOUR GOLF '96 Spanish Bay	69.900
PHANTASMAGORIA	99.900
PICTURE PERFECT GOLF Americano	39.900
PICTURE PERFECT GOLF Italiano	74.900
PICTURE PERFECT GOLF D'Alene	29.900
PINBALL WARRIORS	59.900
PINBALL WORLD	79.900
PINBALL WORLD CUP	10.000
PLAYER MANAGER 2 Italiano	99.900
POLICE QUEST SWAT Economico	59.900
POLICE QUEST SWAT Inglese	79.900
POLICE QUEST SWAT Italiano	119.900
POWER DOLLS 1.2	79.900
POWER THE GAME	69.900
POWERHITS MOVIES	19.900
POWERHITS SCI/FI	19.900
POWERHOUSE Italiano	89.900
PRISONER OF ICE Italiano	99.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	99.900
PYROTECHNICA	29.900
QUARANTINE	29.900
QUEST FOR GLORY Shadows Darkn.	39.900
RALLY CHAMPIONSHIPS	24.900
RALLY Italiano	49.900
RAPID ASSAULT	49.900
RAPTOR: Call of the Shadows	19.900
RAYMAN	79.900
REBEL ASSAULT	49.900
REBEL ASSAULT 2	99.900
RED GHOST Americano	99.900
REELECT JFK	29.900
RENEGADE Italiano	49.900
RESURRECTION Rise of Robots 2	89.900
RETRIBUTION	29.900
RETURN TO ZORK Italiano	94.900
REVOLUTION X	64.900
RING CYCLE	59.900
RIPPER Inglese	99.900
RISE&RULE OF ANCIENT EMPIRES USA	119.900
RISE OF THE ROBOTS	49.900
ROAD WARRIOR Quarantine II Ita	59.900
ROBOT CITY	99.900
ROMANCE THREE KINGDOMS IV	89.900
RUGBY '95	49.900
SABRE TEAM	19.900
SAILING INTERACTIVE	49.900
SAM & MAX Kit	49.900
SCHIRATTI COMMANDER	89.900
SCIENCE SLEUTHS	39.900
SCOTTISH OPEN Virtual Golf	39.900
SCREAMER	54.900
SCUDETTO	89.900
SEA LEGENDS	89.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit	49.900
SENSIBLE GOLF	59.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	39.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO	69.900
SHANNARA	79.900
SHELLSHOCK	99.900
SHIVERS	99.900
SHIVERS Economico	59.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	79.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT STEEL	89.900
SILENT THUNDER Win'95	89.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Inglese	59.900
SIM ISLE Italiano	89.900
SIM LIFE	24.900
SIM TOWER Italiano	99.900
SIMON THE SORCERER 2 Inglese	59.900
SIMON THE SORCERER 2 Italiano	89.900
SOCCER STARS '96	59.900
SPACE BUCKS	79.900
SPACE HULK	39.900
SPACE PIRATES	29.900
SPACE QUEST VI Economico	49.900
SPEED HASTE Italiano	59.900
SPYCRAFT	74.900
STAR RANGERS	49.900
STAR TREK A Final Unity Italiano	119.900
STAR TREK Deep Space Nine Inglese	69.900
STAR TREK Deep Space Nine Italiano	89.900
STAR TREK Klingon	99.900
STEEL PANTHERS Italiano	39.900
STONEKEEP Italiano	109.900
STRIFE	109.900
STRIKE COMMANDER	49.900
SU-27 FLANKER Italiano	39.900
SU-27 FLANKER New Version	84.900
SUPER KARTS I	49.900
SUPER STARDUST	59.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	49.900
SUPERSPORTS 5 PACK	49.900
SYNDICATE	49.900
SYSTEM SHOCK	49.900
TEAM YANKEE	19.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	59.900
TEN PAK COMPILATION	59.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
TERMINATOR 2029 DeLUXE	39.900
TERMINATOR: FUTURE SHOCK Ita	109.900
TERRACE	69.900
TERRANOVA Italiano	99.900
THE 11th HOUR Italiano	99.900
THE 7th GUEST	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	89.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2 Eco	59.900
THE DIG Italiano	99.900
THE ORION CONSPIRACY Inglese	39.900
THE PAGEMASTER	79.900
THE RAVEN PROJECT Inglese	39.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	64.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	49.900
THE WAR COLLEGE	79.900
THEME PARK	49.900
THIS MEANS WAR!	59.900
THUNDER IN PARADISE	49.900
THUNDERSCAPE	79.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900
TILT	79.900
TOMCAT ALLEY	89.900
TOP GUN	79.900
TORIN'S PASSAGE Inglese	79.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	99.900
TOSHINDEN	119.900
TOTAL DISTORTION	89.900
TOWER	119.900
TRACK ATTACK	99.900
TREASURE QUEST	119.900
TRIPLE THREAT	39.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	39.900
U.S. NAVY FIGHTERS	49.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1995/96	69.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II	39.900
ULTIMA VII COMPLETE CLASSIC	39.900
ULTIMA VIII PAGAN	49.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER Ita	89.900
UNDER A KILLING MOON Inglese	29.900
UNGARIA THE COOL	29.900
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
USA EAST SCENERY 5.0	79.900
USA WEST SCENERY 5.0	79.900
USS TICONDEROGA Italiano	39.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VID GRID	19.900
VIRTUAL KARTS	69.900
VIRTUAL POOL	39.900
VIRTUAL SNOOKER	89.900
VIRTUOSO	19.900
VORTEX Quantum Gate 2	39.900
WAR IN THE GULF	39.900
WARCRAFT II Inglese	89.900
WARCRAFT II Italiano	99.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	69.900
WARLORDS II DeLUXE	89.900
WARRIORS Inglese	29.900
WARRIORS Italiano	49.900
WEREWOLF Vs COMANCHE Italiano	99.900
WILLIAMS ARCADE CLASSICS	49.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	119.900
WINGS OF GLORY	49.900
WIPE OUT	64.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	69.900
WIZARDRY GOLD	89.900
WOLFENSTEIN 3D	59.900
WOLFSBANE	59.900
WOODRUFF Italiano	49.900
WOODRUFF Inglese	39.900
WORLD CLASS CRICKET G.GOOCH	39.900
WORLD RALLY FEVER	79.900
WORMS Italiano	89.900
WORMS REINFORCEMENTS	39.900
WU KUNG	39.900
X WING ENHANCED Kit	49.900
ZEPPELIN	29.900
ZONE RAIDERS	79.900
ZORK NEMESYS	94.900

MILANO via S. PROSPERO 1 *MM1* CORDUSIO

PERGIOCO Point MONZA (MI) via CAIROLI 5

MILANO via ALDROVANDI *MM1* LIMA

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111 Q.re PRATI

PERGIOCO PERGIOCO

LUGANO (CH) Quartiere MAGHETTI 20

Estate 1996

EDITORIALE

TINTARELLA DI LUNA

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri ferri@digibank.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud lestat@digibank.it

CAPO REDATTORE:
Stefano Silvestri ssilvestri@digibank.it

REDATTORI:
Marco Auletta rulla@digibank.it
Alex Rossetto alexrossetto@digibank.it
Andrea Della Calce adellacalce@digibank.it
Mirko Marangon tgmtmb@galactica.it
Marco Prelini goran@digibank.it
Massimo Svanoni xam@digibank.it
Marco Re Depaolini red@digibank.it
Mauro Bossetti mbossetti@digibank.it
Alessandro La Spada alaspada@digibank.it
Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Davide Corrado, Davide Solbiati, Emiliano Nencioni, Fabio Simonetti, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Marco Prelini, Massimo Svanoni, Matteo Esposito, Alex Polli, Paolo Besser, Raffaele Sogni, William Baldaccini

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67 -
Videotel Mailbox: 221707460

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:
Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Design Studio
Collaborazione di Manuela Gazzola
Via Pordenone, 15 - 20132 Milano
Tel. (02) 215.54.47

FOTOLITO:
Litomilano - Brugherio (Mi)

STAMPATORE:
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernuco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano
Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%

ABBONAMENTO:
a 11 numeri Lit. 50.000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. Via dell'Annunciata, 31 - Milano.

Il sole, le minigonne, i vestitini a fiori, il motorino scarburato e i colori, le scollature, gli ombrelloni, le solite trasmissioni, il calciomercato, la gazzetta, una paio di jeans e una maglietta, di fretta, a manetta, cercando un sapore che poi non ci si aspetta, l'alba e il tramonto, dal tramonto all'alba, bere come delle spugne ma rimanere a galla, la sabbia nel costume bagnato, un cono gelato, far finta di niente perché quel che è stato è stato, la prima stella e un desiderio - 'fai che succeda sul serio', l'estate giovane, l'estate stanca, l'estate che poi ti manca.

Numero doppio, come tutti gli anni, confezionato in una Milano che va via via vuotandosi, calda e impassibile, nella quale già infuria la battaglia con quelle fottuttisime zanzare che ti punzecchiano il timpano quando ce l'avevi quasi fatta a prendere sonno.
Vi prego, nessuno mi venga a ricordare che c'è ancora il numero di settembre da chiudere. Vi scongiuro, non adesso...

Grand Prix 2 è finalmente finito, Geoff Crammond ce l'ha fatta. A Schumacher, invece, va a fuoco il motore durante il giro di ricognizione a Magny-Cours (minimo storico), mentre quello che avevo a suo tempo indicato come mio favorito al titolo mondiale si è rivelato un pilota poco più che mediocre (tristezza per il nome che porta), ma la recensione di sei pagine che trovate in questo numero rappresenta una di quelle esclusive che da un po' di tempo mancavo di 'ridondare' in questo Editoriale. Grand Prix 2 è un gioco strano, è come un qualcosa di magicamente sospeso fra la realtà e l'illusione; a ben vedere, mi aveva fatto lo stesso effetto anche la versione originale per Amiga e ancora prima Revs per Spectrum (precursore della dinastia Crammond a quattro ruote). Non so esattamente cosa sia, se l'incredibile realismo o l'intrinseca virtù di saper catapultare il giocatore in quell'abitacolo che tanto ambisce - quel che conta, ancora più delle texture sempre più fedeli e dei parametri sempre più verosimili, è la sensazione di esserci e di volerci essere, una soddisfazione che sta alla base del concetto primordiale di videogioco stesso: quella perpetua oscillazione fra un nuovo record o un malaccorto "game-over".

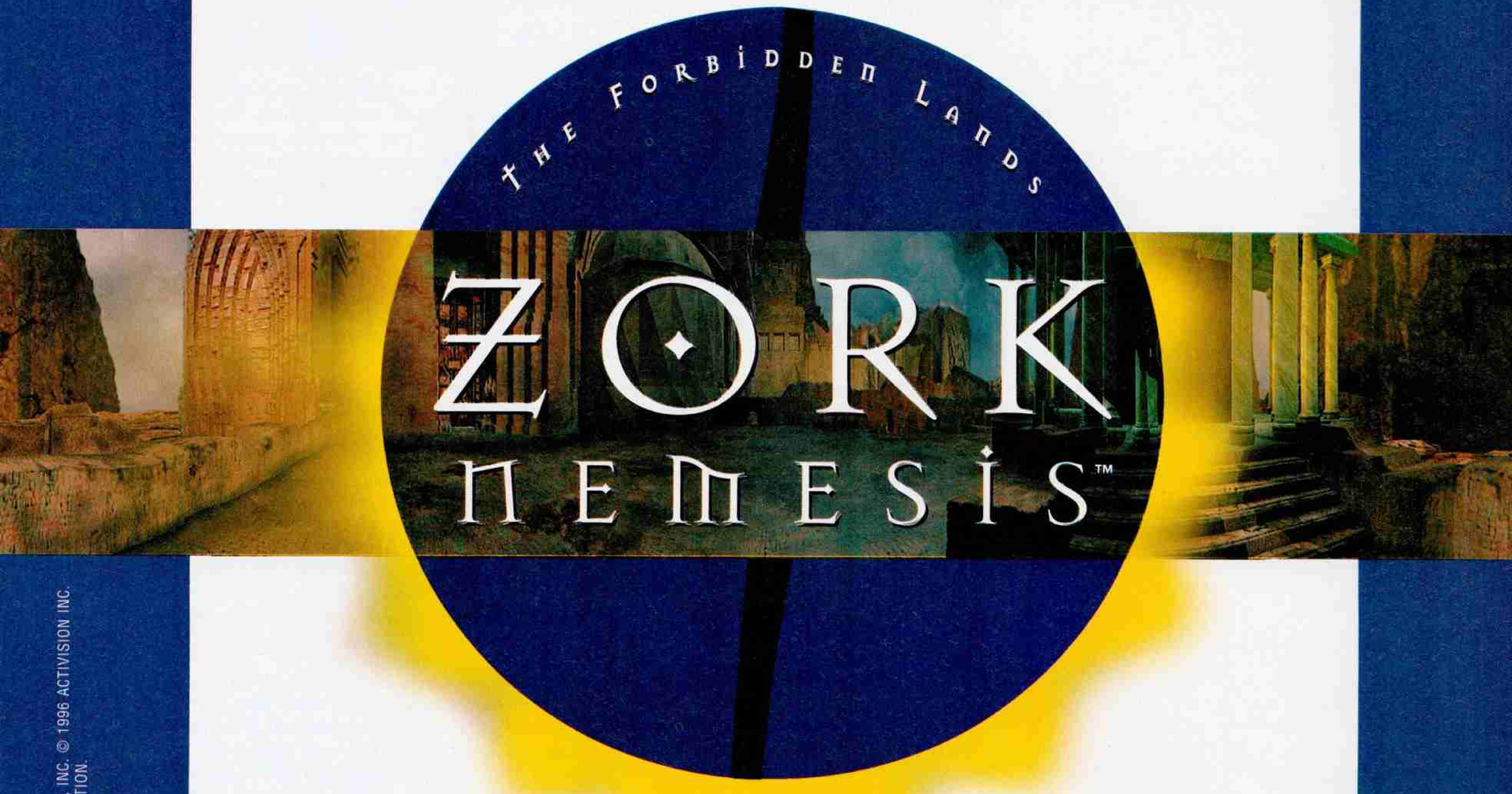
Non ho letto Neuromancer di Gibson, e la cultura cyberpunk l'ho potuta assimilare indirettamente solo attraverso quelle influenze più o meno marcate che ha avuto in svariate produzioni digitali (Blade Runner a parte), eppure un quesito adesso comincio a pormelo: quanto dovremo ancora attendere prima che le limitazioni tecnologiche si saranno spinte così oltre da aver abbattuto quell'ormai sempre più labile confine fra reale e immaginario - o virtuale, visto che recentemente va tanto di moda. No, non temete: non sto per lanciarmi in digressioni pseudo-etiche sulla validità o presunta pericolosità dell'intrattenimento al silicio, sto solo constatando come nel giro di pochi anni si sia passati - quasi senza accorgersene - da Wolfenstein 3D a Doom, quindi a Duke Nukem 3D, oggi vi presentiamo finalmente Quake e già si parla di Prey e Unreal... Insomma, quanto ci vorrà ancora prima di poter prendere a schioppettate nel fondoschiena la scorbutica professoressa di latino, magari inseguendola lungo sterminati corridoio fotorealisticamente identici a quelli della vostra scuola (con tanto di graffito "Cesare mi fa una pippa!" sotto la lavagna), quanto ci vorrà prima che gli attuali e ancora primordiali caschetti virtuali infrangeranno definitivamente lo schermo del monitor, catapultandoci come novelli "tagliaerbe" in una nuova realtà audiovisiva, quanto ci vorrà prima che qualcuno riuscirà a mettere veramente a punto una qualche sorta di interfacciamento cerebrale, andando a riprodurre e stimolare risposte mentali ed emotive direttamente all'interno della nostra mente... Bah, colpa del caldo o di queste stramaledette zanzare, ma credo di essermi smarrito anch'io in una qualche allucinata elucubrazione dai contorni ancora sbiaditi. Poco importa, sarà attraverso queste stesse e gloriose pagine che ne seguiremo, artefici e protagonisti, i possibili e imprevedibili sviluppi.
Bon voyage,

Max Reynaud

P.S.
Quantunque i Campionati Europei siano ormai solo un triste ricordo, permettetemi una breve considerazione sul nostro amato tecnico. Come già ebbi modo di scrivere proprio in queste pagine in tempi non sospetti (prima ancora della trasferta americana), credo che il benemerito Sacchi da Fusignano, assieme all'esimio 'Don Tonino', dovrebbero essere ufficialmente imputati del peggiore dei crimini di cui un cittadino possa macchiarsi: il villipendio alla bandiera. Se è vero che in Italia ci sono 60 milioni di allenatori, è anche vero che la Nazionale rimane uno di quei pochissimi valori nei quali un intero popolo riesce ancora a trovare una forse inconciliabile unità d'intenti. In questa sede non mi interessano né le vittorie né le sconfitte [pur nella piena convinzione che nel '94 gli unici tre veri fuoriclasse in circolazione giocassero tutti con la medesima casacca azzurra: Baggio, Maldini e Baresi. E con tre fuoriclasse contro zero (non parlatemi di Romario, perché mi viene da ridere) un Mondiale lo porta anche il più mediocre dei tecnici], non voglio ricordare né il gol sbagliato di Casiraghi al 90esimo né il fatto che la Repubblica Ceca sia poi arrivata in finale, quello che conta è il disprezzo per l'arroganza, per l'ottusa autocelebrazione, per l'annullamento forzoso delle personalità dei giocatori, per l'imposizione dell'assoluto e viscido servilismo, per una disumana antipatia che, in tanti anni che seguo il calcio, nessun personaggio sportivo aveva mai saputo suscitare. Si possono rubare altri due anni di stipendio arcimiliardario (questa, evidentemente, è ancora l'Italia degli impicci), ma credo che il profondo disgusto della gente, di quella comune - quella che si incontra per strada, non potrà non riportare bruscamente il nostro ex-rappresentante di scarpe (adesso così attento all'occhialino firmato in tinta con le tribune dello stadio o il cappellino che richiami la tonalità cromatica del microfono del suo intervistatore...) con i piedi ben piantati per terra. Sacchi, al momento in cui scrivo, è ancora l'allenatore della Nazionale; non credo, e non voglio credere, che lo resterà a lungo... Rimangono due soli rimpianti: un titolo mondiale e un europeo ampiamente alla nostra portata.

ATTENZIONE! A beneficio di tutti coloro che si fossero malauguratamente persi alcuni arretrati del CD di TGM, a partire dalla metà di luglio troverete in edicola delle 'compilation' con due Silver Disk ciascuna in vedita al prezzo di lire 9.900.

CHI NON RICORDA 'RETURN TO ZORK' ?
'ZORK NEMESIS' E' IL SEGUITO CHE ASPETTAVAMO CON ANSIA...



PROSSIMAMENTE
SUL TUO COMPUTER
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

- 5 INTERI MONDI DI MAGIA E DI MISTERO DA ESPLORARE.
- PIU' DI 50 ORE DI GIOCO!
- UNA SPETTACOLARITA' ASSOLUTA, CON EFFETTI VISIVI E SONORI ASSOLUTAMENTE RACCAPRICCIANTI.
- UN AMBIENTE DI GIOCO DAVVERO IPNOTICO.

"UN ADVENTURE TANTO COMPLETO E INTRICATO NON LO AVEVAMO ANCORA TROVATO MA, FORTUNATAMENTE, L'ACTIVISION HA PENSATO CHE ERA ORA DI COLMARE QUESTA NOSTRA LACUNA METTENDOCI ALLA PROVA CON 'ZORK NEMESIS'... L'ULTIMA FRONTIERA".
("K" MAGGIO '96)

"QUEST'ULTIMA FATICA DELL'ACTIVISION SI PROPONE COME IL SEGUITO IDEALE DELL'OTTIMO 'RETURN TO ZORK'. IL NUOVO ADVENTURE DELLA ACTIVISION VUOLE ESSERE INTRIGANTE, CUPO E COINVOLGENTE E, SICURAMENTE, QUESTI SI POSSONO CONSIDERARE OBIETTIVI RAGGIUNTI"
("PC GAME PARADE" MAGGIO '96)

"'ZORK NEMESIS' PROSEGUE ALLA GRANDE UNA SERIE ORMAI STORICA...".
("TGM" MAGGIO '96)

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

DIVERTIMENTO

DISPONIBILE IN LINGUA ORIGINALE, CON POSSIBILITA' A BREVE DELLA VERSIONE IN ITALIANO
PER RICHIEDERLA, VERIFICATE CHE LA VERSIONE IN LINGUA ORIGINALE PRECEDENTEMENTE ACQUISTATA SIA SOFTWARE&CO.

ACTIVISION

WINDOWS® '95 & DOS CD-ROM

ACTIVISION AND ZORK ARE REGISTERED TRADEMARKS AND ZORK NEMESIS IS A TRADEMARK OF ACTIVISION, INC. © 1996 ACTIVISION INC.
ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT AND WINDOWS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION.

INDICE

SILVER DISK	10
VOCI DI CORRIDOIO	16
PREVIEW	28
REVIEW	68
AMIGA NEWS	130
TALENT SCOUT	140
TIPS	146
CMANIA CORNER	162
BOVABYTE	164
MUSIC MACHINE	168
TGM MOVIE	170
TGM MAIL	174

AMIGA	
MIKROTENNIS	136
SWOS 96	135
XP8	132

PC	
APACHE LOGBOW	94
AZRAEL'S TEAR	116
CYBERIA 2	91
EURO '96	77
GRAND PRIX 2	68
I HAVE NO MOUTH	82
KICK OFF '96	122
OFFENSIVE	120
ONSIDE	104
RETURN FIRE	106
SPACE HULK 2	108
SPEEDRAGE	126
STARFIGHTER 3000	88
TOTAL MANIA	99
WITCHAVEN II	114

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a cinque fattori fondamentali:
PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effetto livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durante dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attributi ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il ATop Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES
100
Atlanta 1996
COLLECTION

OLYMPIC GAMES

MOMENTI DI GLORIA

Forza, velocità, abilità e tanto allenamento, ecco il segreto di ogni atleta. Metti alla prova il tuo talento sportivo con OLYMPIC GAMES. Ci sono tutte le discipline della 100ª Olimpiade di Atlanta, in una simulazione ultra-reale che ti farà addirittura sentire il fiato degli avversari sul collo. Batti tutti i record con il gioco più coinvolgente dell'anno: è arrivato il tuo momento di gloria!

US GOLD

Silicon Dreams

DELPI

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE MULTILINGUE ITALIANO INCLUSO

REQUISITI TECNICI:
486 DX2/66 (RACCOMANDATO PENTIUM), 8 Mb RAM, 50 Mb LIBERI SU HD, SCHEDA VGA A 256 COLORI, (RACCOMANDATO LOCAL BUS O PCI), COMPATIBILE VESA, SCHEDA VIDEO (PER ALTA RISOLUZIONE), LETTORE CD.Rom 2X, MS DOS 5.0 O SUPERIORE, SOUNDBLASTER E 100% COMPATIBILE, TASTIERA O JOYSTICK.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES
100
Atlanta 1996
COLLECTION

OLYMPIC SOCCER

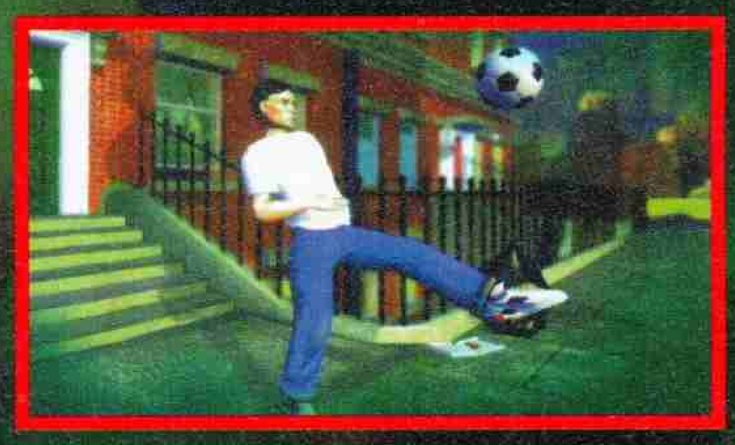
É PARTITA "VERA" !!

L'UNICA DIFFERENZA É CHE QUI GIOCHI CON LE MANI!!

Per il resto, OLYMPIC SOCCER è totalmente realistico, anzi... per alcuni aspetti è addirittura superiore alla realtà. Essendo realizzato e animato completamente in 3D, puoi seguire le azioni da 18 punti di vista differenti!! Scegli la tua squadra tra le 32 presenti ad Atlanta e con il commento del famoso ALAN GREEN, ormai un "cult", e gli effetti sonori live, dai inizio a sfide tattiche e atletiche memorabili. OLYMPIC SOCCER è velocissimo e offre una giocabilità di altissimo livello.

US GOLD

Silicon Dreams



CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE MULTILINGUE
ITALIANO INCLUSO

REQUISITI TECNICI:
486 DX2/66
(RACCOMANDATO
PENTIUM), 8 Mb RAM,
50 Mb LIBERI SU HD,
SCHEDA VGA A 256 COLORI,
(RACCOMANDATO LOCAL BUS
O PCI), COMPATIBILE VESA,
SCHEDA VIDEO (PER ALTA
RISOLUZIONE), LETTORE CD.Rom 2X,
MS DOS 5.0 O SUPERIORE,
SOUNDBLASTER E 100%
COMPATIBILE, TASTIERA O JOYSTICK.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

TGM SILVER DISK VOL.17:

MEGLIO NON SI POTEVA...

Il CD di questo numero è forse il migliore che le mie candide manine abbiano mai realizzato per voi (e con questo il Silvestrone ha fatto tombola, con un climax ascendente che sembra ancora lungi dall'esaurirsi, è il decimo mese che comincia alla stessa maniera... Un mito! Anche perché, forse - ma non diteglielo assolutamente - potrebbe perfino aver ragione. NdMax): i titoli li vedete da soli (Quake in primis) e, soprattutto, credo sia da segnalare il fatto che da oggi scompare l'autoplay di Windows 95 per lasciar spazio a un nuovo eseguibile che dovrebbe finalmente accontentare anche coloro che in passato avevano riscontrato dei problemi nella visualizzazione dell'interfaccia grafica. Divertitevi, per questa estate ne avete da giocare...

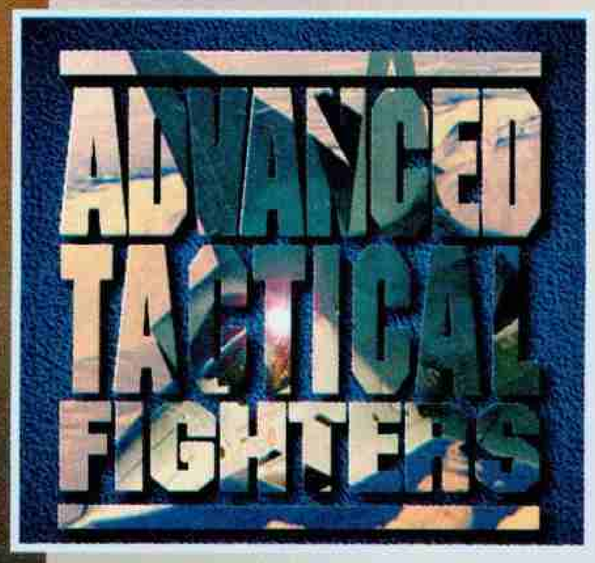
Stefano Silvestri

QUAKE

Ammettetelo, ormai cominciavate ad aver perso le speranze... Male, molto male, perché dovreste sapere che TGM non delude mai. E così, mentre probabilmente su altre riviste potrete leggere delle interessanti recensioni sul capolavoro degli id Software, voi potrete non solo leggere nelle prossime pagine una gustosa "tavola rotonda" sul gioco in questione ma, soprattutto, provare direttamente i pregi e i difetti di questo attesissimo titolo. Per far ciò, non dovrete far altro che apporre il vostro puntatore del mouse sul bottone di Quake e cliccare col tasto sinistro. Gli amanti del DOS saranno felici di sapere che potranno lanciare il file di batch QUAKE.BAT dalla consueta directory \BATCH.

ATF

Advanced Tactical Fighter è uno di quei titoli che, nel bene o nel male, sono destinati ad avere successo. Un'ottima grafica, tanti aerei a disposizione e un realismo decisamente avvincente sono gli ingredienti basilari per un simulatore di volo. Come tutti sappiamo però, una cosa è leggere una recensione (seppur del bravo Bossetti) e un'altra è provare un titolo direttamente. Purtroppo il demo in questione è stato programmato per durare solamente due minuti ma, nonostante ciò, ho pensato di inserirlo ugualmente nel Silver Disk ritenendo che i fans delle simulazioni aeree l'avrebbero gradito. Il programma, come avrete anche modo di leggere direttamente dall'interfaccia grafica, funziona solamente sotto DOS, perciò se in questo momento siete sotto Windows, terminate la vostra sessione, tornate all'antico sistema operativo e lanciate dalla directory \BATCH il comando ATF.BAT. Che lo spirito del Barone Rosso sia con voi...



FIGHTER DUEL

Altro giro altra corsa... Se con ATF vi siete trovati di fronte all'elaboratissimo cockpit di un caccia dei giorni nostri, in questo demo della Philips vi troverete nell'abitacolo di uno di quegli aerei della Seconda Guerra Mondiale che contribuirono a fare di quell'epoca forse la vetta irraggiungibile dell'aeronautica moderna; insomma, erano ancora tempi dove la differenza la faceva il pilota, mentre oggi come oggi siamo troppo in balia dell'elettronica e dei missili a ricerca calorica.. Ma lasciamo queste mie mattiniere disquisizioni tipiche della notte inoltrata e dedichiamoci piuttosto ai dati salienti: Fighter Duel (pubblicato qualche mese fa ma il cui demo è in circolazione solo di recente) verrà interamente installato sul vostro hard disk, gira sia sotto DOS (dir \BATCH, comando FDUEL.BAT) che sotto Windows e, sull'onda di ATF, è purtroppo anch'esso a tempo (tre minuti, questa volta). Comunque sia, godetevi questo titolo in italiano che, pur vantando delle modeste pretese tecniche (all'epoca si meritò solamente una menzione all'interno delle nostre Voci di Corridoio) risulta comunque piacevole.

EURO 96

Iniziare queste mie piccole istruzioni per l'uso in modo originale non è sempre facile, soprattutto quando si devono presentare titoli di questo tipo... Insomma, che volete che vi dica riguardo a Euro 96? Alzi la mano chi ancora non ne ha sentito parlare... Uhm, vedo che voi tutti lo conoscete, per cui non mi dilungherò in ulteriori disquisizioni su questo bellissimo titolo della Gremlin. Come unica cosa vi dico che funziona sia sotto Windows che sotto DOS (consigliato) e che, per girare al massimo del dettaglio, un Pentium 120 si rivela quantomeno necessario. Detto questo, se volete lanciarlo da Windows cliccate sul corrispondente tasto, altrimenti andate nell'ormai consueta directory \BATCH e digitate EURO96.BAT. Buon divertimento...

TALENT SCOUT

In assenza del Talent Art per gli ovvi motivi che potrete immaginare, questo mese ci sollazziamo con due creazioni dei nostri lettori. Il primo è nientepopòdimenoché Doors95, la creazione di quell'impareggiabile demente del Parrukka che coloro che leggono la posta conosceranno dal mese scorso. Il secondo è il Gioco dei Mestieri e delle Professioni di Pierangelo Galizia, Gennaro Claps e E.G. Fasano, una sorta di Trivia semplicissimo da usare che metterà a dura prova la vostra cultura.
Prima di concludere però, un'avvertenza: i file contenuti nella directory Talent Scout sono di provenienza sconosciuta, per cui, nonostante ogni volta il Silver Disk sia testato coi migliori antivirus in commercio, la XENIA EDIZIONI DECLINA QUALSIASI RESPONSABILITA' PER GLI EVENTUALI DANNI DERIVANTI DALL'ESECUZIONE DI UN FILE CONTENUTO NELLA RUBRICA TALENT SCOUT. Nel rivolgermi chiaramente al buon senso di coloro che ci invieranno le loro creazioni, ribadisco che l'utilizzo del Talent Scout è a vostro esclusivo rischio e pericolo.

GENE MACHINE

"The Great British Adventure", così si sottotitola questa curatissima avventura dell'emergente Vic Tokay che, dopo alcuni successi su PlayStation, ha deciso di dire la sua anche su PC dapprima col non troppo esaltante Mortal Coil e poi con questo più convincente Gene Machine. Come avrete modo di vedere, la grafica curatissima e l'ambientazione vittoriana contribuiscono a fare di questo gioco un qualcosa di diverso e accattivante; se poi, come mi auguro, conoscete bene anche l'inglese, potrete veramente godervi appieno il demo giocabile che ho il piacere di proporvi. Il gioco, che gira sia sotto DOS che sotto Windows 95, si installa semplicemente premendo il corrispondente bottone nell'interfaccia grafica o digitando dalla dir \BATCH il comando GENE.BAT. Attendo vostri commenti...

MEGARACE 2

Avete avuto modo di vederne il demo giocabile, ora avete modo di provare direttamente a questo futuristico videogame di macchine che, all'epoca del suo primo episodio, suscitò più critiche che consensi. L'impressione che si riceve giocando a questo Megarace 2 è quella di un bel titolo cui però manca ancora qualcosa. Lo scorrimento delle macchine sulla pista è già più naturale ma resta comunque una certa sensazione di "posticcio", senza voler poi parlare della scelta automatica della visuale, alle volta problematica... Ma non voglio certo qui anticipare il testo della futura recensione, per cui non posso far altro che invitarvi a installare il gioco sia dall'interfaccia grafica sotto Windows che da DOS (comando MEGA2.BAT nella dir \BATCH) e trarre da voi le vostre conclusioni...

MODS & WADS

Qui ormai c'è poco da dire: come al solito, gli amanti della musica computerizzata potranno dilettarsi all'interno della dir \MOD con svariati brani musicali digitalizzati mentre gli amanti degli arcade in soggettiva avranno di che divertirsi coi file contenuti in quel di \WADS. In questa "locazione" troverete gli ormai soliti livelli aggiuntivi per DOOM2, Hexen, Heretic e Descent. Non credo ci sia altro da aggiungere...

TOTAL MANIA

E con questo fanno 5. Cosa, vi domanderete voi? Cinque come i titoli che trovate sulle pagine di TGM e che avete la possibilità di provare voi stessi, vi rispondo io. Se poi si considera che prodotti quali Megarace 2 e Gene Machine devono ancora essere recensiti, direi che non c'è male... Ma bando agli attimi di autoesaltazione e concentriamoci piuttosto su questo emulo di Syndacate che è stato valutato dal nostro iperattivo MAO con un voto modesto. E' stato troppo stretto lui o effettivamente il gioco non riesce a esprimere tutte le sue potenzialità? Tanto per cambiare, l'unico modo per saperlo è quello di provarlo. Prima di avventarvi sul solito omonimo bottone o sull'altrettanto solito file di batch, sappiate che Total Mania funziona solo ed esclusivamente sotto Windows 95. Se ancora non possedete questo sistema operativo, dimeticatevi del suddetto demo della Domark...

AMIGA ON DISC

-SPHERICAL WORLDS
Per giocare a quest'ultima produzione NEO, scompattate l'archivio LZX sul vostro hard disk e quindi fate partire il demo con l'apposita icona.

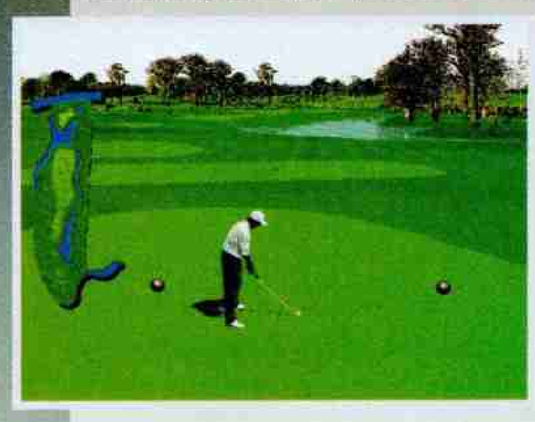
-FIGHTING'SPIRIT
Finalmente potrete giocare all'ottimo picchiaduro dei Light Shock, sia in versione ECS che AGA. Ricordatevi che per scompattare i file .SFX è sufficiente digitare il nome del file per esteso, seguito dal drive di destinazione. Ad esempio: FS_AGA.SFX DF0:
foto: spirit.tif
-DENTAKU
Questa è una vera chicca: un demo giocabile del nuovo clone di Doom a opera dei Siltunna, con tanto di editor al seguito. Ricordatevi di scompattare entrambi gli archivi in una directory e quindi di assegnarla con il comando: ASSIGN DENTED:

-XTR DATA DISK DEMO
Finalmente potrete mettere le mani sull'atteso data disk di XTR. Ovviamente questa versione dimostrativa vi permetterà di giocare un solo stage, ma vi darà comunque occasione di notare le migliorie apportate dal team dei Siltunna. Divertitevi!
foto: xtr.tif

-DEMO E AMIGA SIDE
Ovviamente non manca la classica selezione di demo e intro, come sempre ricca di novità assolutamente strepitose. Per chi invece volesse dare un occhio al numero 0 di A-Side le istruzioni sono semplici: prendete l'archivio LZX contenuto nella sezione AMIGA/UTILS e decomprimetelo sul vostro hard disk, quindi effettuale l'assign A-SIDE: (altrimenti non funziona niente!).

PGA EUROPEAN TOUR

Costantino Rocca è il vostro mito? Nick Faldo vi guarda dall'alto del poster che campeggia nella vostra cameretta? Allora direi che questo è il demo che fa per voi... Prima di tutto, però, una precisazione: come per il precedente titolo della Philips, direi che anche questa simulazione golfistica della Electronic Arts non è certo una novità, dato che è presente sugli scaffali dei negozi di videogame da almeno due mesetti. Il demo, invece, è cosa relativamente nuova, dato che è apparso circa un 90 giorni fa. Che fare, quindi? Nell'incertezza, ho pensato bene di pubblicarlo, dato che è ben fatto ed è divertente (almeno per gli amanti delle simulazioni golfistiche). Di conseguenza, cliccate sul corrispondente bottone dell'interfaccia o lanciate il file di batch GOLFDEMO.BAT dall'immancabile directory \BATCH. Ah, dimenticavo: occhio alle vetrate dei vicini...



I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

Questo è l'unico gioco che può darvi dei problemi in fase di installazione da Windows: per motivi a me inspiegabili, su alcune macchine cliccando sul pulsante "I Have No Mouth" si ottiene un messaggio di errore (operazione non valida); qualora doveste rientrare nella ristretta cerchia degli "eletti", potrete semplicemente entrare nella solita dir \BATCH e digitare il comando MOUTH.BAT oppure, andando più per le spicce, digitare INSTALL.EXE dalla root del CD. Superate queste formalità di installazione, potrete godervi un'avventura che, per grafica e interfaccia, ci riporta indietro di qualche anno. Il demo, che gira sotto DOS, una volta lanciato vi permetterà di assistere a una sezione rolling oppure di giocare direttamente: fate la vostra scelta e divertitevi!

SETTLERS 2

Di questo gioco ve ne ha parlato il mese scorso il redivivo Shin, giunto in redazione per farci vedere Pray For Death e andatosene con una bella recensione da 4 pagine da portare due giorni dopo grazie a quell'incredibile dote naturale che ha Max di sfruttare la gente. Chiunque allora volesse ulteriori delucidazioni circa questo strategico alla Sim City (ma molto più dettagliato e bello da vedere) è pregato di andare a sfogliarsi il numero di TGM di giugno; chi invece volesse giocarvi, non deve far altro che lanciarlo dall'interfaccia o andare nella dir \BATCH e digitare il comando S2.BAT. Il demo gira sotto DOS e Windows in alta risoluzione, per cui se siete ancora i (s)fortunati possessori di un DX2 66MHz, preparatevi a lunghe attese davanti al monitor...

SPECIALE id SOFTWARE

Ero lì che gironzolavo in quel di Internet quando, passando per il sito della id Software, mi sono detto: "perché non prendere tutto quello che c'è?". E' stato quindi sull'onda di tale idea che mi sono divertito a downloadare tutti i patch esistenti creati dalla geniale software house texana. Qui di seguito trovate una breve lista dei file presenti nella directory \ID con la loro relativa descrizione:

-Directory \ID\Quake: tutte le foto do Quake...
-Directory \ID\DOOM:
dmfaq66.zip: Hank Leukart's official Doom FAQ v6.66
19 udpat.exe: Patch to upgrade Doom 1 registered to Ultimate Doom
11_19drp.exe: Patch to upgrade registered Doom from 1.1 to 1.9
12_19drp.exe: Patch to upgrade registered Doom from 1.2 to 1.9
16_19drp.exe: Patch to upgrade registered Doom from 1.666 to 1.9
18_19drp.exe: Patch to upgrade registered Doom from 1.8 to 1.9
-Directory \ID\DOOM2:
doom2p16.zip: Patch to upgrade Doom 2 from version 1.666 to 1.7a
doom2p17.zip: Patch to upgrade Doom 2 from version 1.7 to 1.7a
d2_18_19.zip: Patch to upgrade Doom 2 from version 1.8 to 1.9
d2_19pat.zip: Patch to upgrade Doom 2 from version 1.7a to 1.9
idmap01.zip: Deathmatch level for Doom 2 created by American McGee
-Directory \ID\HERETIC:
10_12shp.exe: Patch to upgrade shareware Heretic from version 1.0 to 1.2
10_12rhp.exe: Patch to upgrade registered Heretic from version 1.0 to 1.2
htic13rp.exe: Patch to upgrade registered Heretic 1.2 to Heretic:Shadow of the Serpent Riders
-Directory \ID\HEXEN:
hexn11rp.exe: Hexen 8 Player Deathmatch Patch (patches CDROM and disk version)

IRON BLOOD

Molti di voi conosceranno la Microforum per le sue Yellow Pages di Internet, altri anche per i suoi finora non esaltanti videogames, altri invece non ne avranno mai sentito parlare. Quale migliore occasione allora se non quella di inserire in questo Silver Disk il primo demo giocabile della software house in questione? Come avrete modo di vedere, Iron Blood risveglierà nei più anziani di voi sopite nostalgie per l'ormai defunto C= 64, dato che la giocabilità è più o meno la medesima e la grafica anche. Ma non disperiamo: alcune voci danno Rebel Runner come un titolo più che discreto e noi potremo dire di non essere stati colti impreparati. Pertanto, lanciate l'interfaccia, premete il bottone Iron Blood o lanciate il file di batch IBLOOD.BAT e gettatevi alla caccia dei robot avversari...

RETURN FIRE

Eccovi un esempio di come quello che a tutti gli effetti si può definire un "giochillo" possa diventare un capolavoro eccellendo in un campo molto importante: la giocabilità. Return Fire, arcade che gira esclusivamente sotto Windows in 256 colori, è stato accolto più che egregiamente dal nostro Paolone, con un voto da Star Player che rappresenta di per sé un bel biglietto da visita. Alla guida di svariati mezzi da combattimento (jeep, carroarmati, elicotteri, etc.), dovrete riuscire a raggiungere il Quartier Generale avversario, abbatterlo e rubarne la bandierina verde contenuta in esso. Il tutto, accompagnato da una musica sinfonica che probabilmente farà pensare a vostra madre che finalmente abbiate messo a posto la testa e i vostri gusti musicali... Per godere di tale prodigio della programmazione, lanciate l'eseguibile RFIRE.BAT oppure eseguite il programma direttamente dall'interfaccia: non ve ne pentirete...

TRAILERS

All'interno del ricchissimo CD e, più precisamente, all'interno della directory \TRAILER, questo mese avrete modo di vedere all'opera quattro titoli della Telstar i quali, con l'eccezione di Fable (prossimo a venire), sono stati tutti recensiti su queste stesse pagine. Non vi bastano le foto su carta di Onside, Starfighter 3000 e SpeedRace? Beh, allora è la volta buona che lanciate questi QuickTime. Come al solito, il consiglio che vi posso dare è quello di settare prima lo schermo del vostro Windows in migliaia di colori, al fine di vedere al meglio i filmati in questione. Buona visione...

E NON DITE CHE NON SONO BUONO...

Per eventuali consigli, critiche o elogi, vi ricordo che è possibile contattarmi sulla rete FIDONET scrivendomi in echo nell'area games.ita (vi avviso però che ho sempre meno tempo per leggerla) o mandandomi una matrix all'indirizzo 2:331/364.2. Sarà anche possibile contattarmi attraverso Internet all'indirizzo ssilvestri@digibank.it. Compatibilmente col tempo a mia disposizione, sarò lieto di rispondere ai vostri messaggi aventi per oggetto il mitico "silver disk" allegato alla rivista che tanto amate. Se poi siete delle persone piuttosto preoccupate dall'idea di vedere infettato il vostro computer da un qualche virus, sappiate che tutti i file inclusi nel CD che avete tra le mani sono stati controllati completamente in modalità euristica con gli antivirus SCAN230 e F-PROT2.23a

UTILITY

Questo mese la sezione dedicata alle utility è veramente ricca: oltre agli ormai soliti scompattatori cui vi ho già da tempo abituato e che sono ormai ospiti fissi del Silver Disk, nella directory \UTILITY troverete nientemeno che gli antivirus Scan 230 e F-PROT2.23a; fanno da contorno poi lo SmartSaver, il filtro per Photoshop che la Xenia ha l'onore di distribuire in esclusiva nazionale (e che trovate anche sul nostro sito Internet), e l'IPhone, l'utilissimo programma che vi permetterà, utilizzando un normalissimo microfono e gli altoparlanti del vostro PC, di parlare liberamente al telefono via Internet. I vantaggi? Beh, semplice: con l'IPhone potrete effettuare una telefonata intercontinentale pagandola il prezzo di un'urbana (la distanza tra voi e il vostro provider). Se già l'idea vi alletta, sappiate però che quello che trovate sul nostro CD non è ovviamente una versione definitiva del programma (speravate, eh?), bensì una versione demo che vi permetterà solamente un minuto di conversazione. Qualora foste intenzionati a saperne di più o ad acquistare direttamente il prodotto, sappiate che nel nostro sito (http://www.xenia.com) è presente un link diretto con la società creatrice dellIPhone.

NON FUNZIONA, S'IMPALLA O MI DICE CHE NON SONO DEGNO DI LUI?

Innanzitutto va' detto che è sempre meglio installare i demo sull'HD piuttosto che provare a giocarli da CD: le prestazioni infatti risulteranno essere nettamente migliori e, soprattutto, potrete cambiare i file di configurazione dei programmi che utilizzerete.
Per utilizzare al meglio tutti i demo, potrete apportare le seguenti modifiche al vostro config.sys:
DEVICE=20,0
FILES=40
DOS=UMB
DOS=HIGH
Se il programma vi richiederà memoria espansa, aggiungete la riga:
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE
Naturalmente, per stare tranquilli, vi converrà sempre copiare il vostro config.sys in qualche directory sicura o, più semplicemente, rinominarlo come config.old.
Come ultima precauzione, vi ricordo che l'utilizzo delle opzioni HIGHSCAN e NOEMS dell'EMM386 rischiano di compromettere il corretto funzionamento dei programmi contenuti in questo CD.

SOLUZIONI ON-CD

Questo mese posso dire di aver partecipato più che attivamente alla succitata sezione del Silver Disk, dato che ho scritto la stessa soluzione di Under A Killing Moon, avventura che a mio personalissimo avviso rappresenta tuttora il "non plus ultra" nel suo genere. Come molti di voi sapranno, finire UAKM era abbastanza facile ma finirlo col massimo punteggio possibile era un altro paio di maniche; tutto ciò senza considerare che consultando l'utile help on-line si perdevano ogni volta dei preziosissimi punti. Ebbene, ora tra voi e il "top-score" non c'è più alcun ostacolo... Quanto alla seconda soluzione presente questo mese, credo ci sia poco da dire: all'epoca la valutazione assegnata dal buon BDM fece alquanto discutere, dato che molti sostennero che la longevità del prodotto non era certo il massimo. Ebbene, giocando con la soluzione dell'FBS in mente, avrete modo di trarre da voi le vostre conseguenze. Chiudono poi la carrellata tre interessantissimi file di testo: il primo (Witche~1.txt) contenente tutti i cheat per Witcheven 2 che trovate recensito su questo stesso numero, il secondo (Toshindn.txt) contenente tutte le mosse dei personaggi di TohShin-Den e il terzo, infine, contenente tutte le locazioni segrete del secondo e terzo episodio di Duke Nukem 3D (Dn3dsec.txt). Non male, eh?

ATTENZIONE

Da questo mese l'interfaccia presenta alcune interessanti novità: innanzitutto non è più una ma due, visto che oltre all'eseguibile WINMENU1.EXE troverete anche il file WINMENU2.EXE, dedicato apposta a tutti coloro che finora hanno avuto dei problemi con la visualizzazione dei bottoni. Chiaramente non posso avere la certezza matematica che questo risolva i vostri problemi (dovrei venire in casa vostra e vedere che succede) ma in linea teorica dovrebbe funzionare. In secondo luogo da questo mese scompare la funzione di autoplay che, a quanto pare, non gradite particolarmente, dato che numerose sono state le E-Mail che ho ricevuto in tal senso. In terzo luogo, la dimensione dell'eseguibile si è ulteriormente ridotta, arrivando ora a circa 1,2 MB per il winmenu1 e 1,1 MB per il winmenu2. I tempi di caricamento dovrebbero quindi diventare decisamente più adeguati, dato che rispetto alla prima interfaccia che programmai qualche mese fa la dimensione dell'eseguibile si è letteralmente dimezzata. Riassumendo, quindi, appena inserite il CD non succederà niente: se volete, lasciate stare le cose così come stanno, altrimenti eseguite il primo menu; se l'interfaccia non viene visualizzata correttamente, provate col secondo; non dovesse funzionare neanche questo, andate ad accendere un cero in chiesa o usate i file di batch della directory \BATCH che potete visualizzare digitando nella root del CD il comando DOSMENU.BAT. Inutile dirlo, attendo fiducioso dei vostri responsi alla casella ssilvestri@digibank.it.

TOTAL MANIA

DOMARK

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

IL GENERE UMANO ERA SENZA SCAMPO...
...POI SEI ARRIVATO TU!!

Usa le armi a più alta tecnologia, studia strategie e tattiche di combattimento.
I tuoi nemici sono i potenti robots del centro risorse interplanetario che tengono prigioniero il genere umano. Prendi il comando dei combattenti per la libertà Cyborg e libera il genere umano: sarai tu l'eroe!

- 20 missioni
- 4 campi di azione
- 65 diversi tipi di nemici
- Splendidi zooms
- Sofisticata intelligenza artificiale
- Armamenti sofisticati
- Scenari interni ed esterni
- Grafica SVGA
- Gioco multiplayer fino a 8 giocatori

DELPI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/66 O SUPERIORE,
8 Mb DI RAM,
WINDOWS™ 3.1
O WINDOWS™ '95,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE
SOUND CARD,
LETTORE CD.Rom 2X, SVGA.

£ 89.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

FACCE da TGM

E TRE...

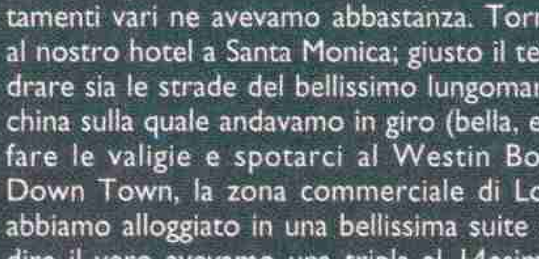
E tre come le volte che sono stato a Los Angeles, e tre come le volte che sono stato a una convention videoludica, e tre, infine, come il nome dell'unico filmato che potrete vedere in questa ridotta versione di Facce da TGM. Chiunque di voi abbia dato anche solo una veloce occhiata ai titoli presenti sul Silver Disk se ne farà una ragione: i demo di questo mese sono tutti particolarmente belli ma, purtroppo, esosi in termine di MB. In attesa del primo Silver Disk in DVD, eccomi quindi costretto a operare una dolorosa scelta: non mettere qualche demo e arricchire la nostra amata rubrica o, al contrario, dover rinunciare a qualche filmato? Viste la mail che mi sono arrivate in questi giorni in quel di Internet (a proposito, vi ringrazio un po' tutti per l'attenzione che mi dedicate ma dichiaro fin d'ora la mia impossibilità a rispondere a tutte le e-mail che ricevo: vorrà dire che procederò a random), ho propeso per la seconda alternativa.
Dopo questa breve introduzione, passiamo alla descrizione di quanto potrete dapprima trovare nella dir \FACCETGM\FOTO e, quindi, di quello che vedrete nei 10 minuti di QuickTime che ancora vi attendono...
L'angolo dedicato agli amanti della macchina fotografica questo mese è decisamente allettante e piuttosto tecnico: partiamo con le immagini di Valerio Troiano, arrivatemi in f'attach direttamente da Internet (FOTO13, 14 e 15). Create per stare sulla sua home-page, le simpatiche immagini che vedrete hanno un qualcosa di particolare che mi ricorda i cartoni animati di Ken il Guerriero. Stavo giusto godendomi le prime fotografie "con effetti speciali" che avessi mai ricevuto, quando mi è arrivata una lettera dal "Man in Blues" (FOTO16, 17 e 18) che mi ha fatto capire come voi che partecipate a questa rubrica abbiate veramente qualcosa di speciale: se infatti la FOTO 16 mi ha mostrato un autoritratto del nostro "Uomo in Blues" e la FOTO 17, scattata nel Salone dell'Auto di Torino del '96 con dedica "A Stefano Silvestri - ti basta questa per cominciare?-, mi ha ovviamente soddisfatto, la FOTO 18, di nome Evocation, mi ha colpito per la sua originalità. A chi dovesse interessare, l'immagine è stata scattata in doppia esposizione in posa "B" con un solo scatto e utilizzando un filtro giallo.
Ma non indugiamo oltre e passiamo al vivo della nostra rubrica, cioè la prima parte del filmato dell'E3.

Che ne dire, ragazzi, era o non era bella la nostra Chrysler Sebring convertibile?

Per prima cosa mi sono accorto cosa significhi osservare i filmati e giudicarli e cosa invece il realizzarli: ragazzi, che fatica! Sempre il terrore dell'inquadratura giusta, della messa a fuoco, del volume dell'audio... insomma, credo che d'ora in poi guarderò con un altro occhio i vostri video: tutto ciò per non parlare poi dei problemi che ancora devo risolvere per l'aggiunta del parlato, problemi che ancora non sono riuscito a risolvere ma cui forse, col metodo suggeritomi via E-Mail dai Pinoli's Art, riuscirò ad ovviare (a proposito, grazie per i consigli).
Tolto questo, veniamo al dunque: tutto naque quando all'ultimo ECTS londinese pensai tra me e me che non sarebbe stato male sfruttare lo spazio di Facce da TGM per aumentare ulteriormente la capacità della nostra rivista di rendere i propri lettori veramente "partecipi" di quello che accade nel nostro mondo. Per cui mi sono detto: "perché non filmare il tutto con una telecamera e farvelo vedere?". Da qui all'acquisto di una piccola Hitachi il passo è stato davvero breve e il filmato E3-1.MOV che troverete all'interno della directory \FACCETGM ne è la diretta conseguenza. Nelle mie intenzioni dovrei concludere questo speciale con un unica puntata il mese prossimo, nella quale si entrerà nel vivo della fiera; al momento invece potrete ammirare i risultati di due divertentissime giornate, delle quali l'ultima di trasferimento e la prima passata alle Six Flags, gigantesco parco dei divertimanti pressochè costituito da roller-coaster dove, una volta entrati, si rischia veramente di non uscirne più.

Enrico è l'evocatore mentre Alessio è l'evocato: non so voi ma io chiamerei i Ghostbusters...

La prime inquadrature che vedrete sono state girate dal terrazzo dell'hotel Miramar Sheraton di Santa Monica, nel quale io e Alex Rossetto (nostro occasionale redattore ma, soprattutto, Caporedattore di Consolemania) ci siamo trovati a dormire in una situazione alquanto imbarazzante. Dovete infatti sapere che, quando cercammo di prenotare una camera in questo lussuosissimo hotel, ci risposero che non c'erano altri posti se non quelli disponibili con la formula New Romantic, dedicata alle coppiette. Tra il dormire sulla spiaggia (tutti gli hotel di Los Angeles erano pieni e solo due giorni dopo si sarebbe liberato dello spazio al Westin Bonaventure in Down Town) e correre il rischio di farci scambiare per due omosessuali in luna di miele, non avemmo altra alternativa se non scegliere quest'ultima, con le conseguenze che potete immaginare (tipo sorrisetti divertiti di tutto il personale dell'hotel al nostro passaggio). Dopo aver realizzato come la vita dei gay non sia ancora completamente facile, a bordo della nostra fiammeggiante Chrysler Sebring convertibile ci recammo appunto al Six Flags, all'interno del quale è ambientata la maggior parte del filmato che potete vedere. Devo dire che, pur essendoci già stato, l'emozione è stata comunque tanta: gli ottovolanti sono almeno una dozzina e un paio di questi sono veramente cattivi, nel senso quando se ne esce più che divertiti ci si sente vagamente terrorizzati. La palma di rollercoaster più spietato spetta forse al Flashback, non ripreso nel filmato; se però volete veramente farvi male, allora il Viper è quello che fa per voi: quattro giri della morte, picchiate in avvitamento e altre delizie varie attendono tutti coloro che abbiano la ventura di decidere di farsi un giretto la sopra. Nel video è quello arancione che si intravede in lontananza, verso la fine del filmato e per pochi secondi: purtroppo il Viper è stato construito su una collina ai limiti del parco e l'unico luogo dove poter far un'inquadratura era quello. Ben più divertente è stato invece il Colossus, il primo ottovolante del parco che è stato ripreso in numerosi film degli anni fine '70, primi '80; in questo caso, mentre alex si godeva il suo posto in prima fila, io provavo a inquadrare il tutto con la mia povera videocamera cercando di regalarvi la prima discesa in diretta mai apparsa su Facce da TGM. Non avevo però fatto i conti con le terribili accelerazioni cui si è sottoposti quando si scende a 80 Km/h e bordo di una carrozza dell'ottovolante: come avrete infatti



La sera cala sulle strade di Los Angeles...

modo di vedere, le inquadrature sono alquanto mosse ma vi assicuro che ce l'ho davvero messa tutta.
A seguire vedrete delle immagini di Batman The Ride, una "giostra" dove si schizza impazziti a piedi colti perennemente dal terrore di volarsene via da qualche parte o di lasciare i piedi contro qualche traliccio di metallo o lo stesso terreno: a me è piaciuto molto mentre Alex, che prima di salirci sopra si era bevuto circa mezzo litro di Coca Cola, non ha gradito particolarmente... Prima ci concludere con le succitate immagini del Viper, ho voluto però farvi vedere l'ultima diavoleria inventata dai prolifici ingegneri delle Six-Flags, un incrocio tra un'altalena e il bungee-jump; volevamo salirci sopra ma, purtroppo, le prenotazioni si esaurirono con le due persone che ci precedevano in coda alla cassa: peccato, sarà per un altra volta.
Dopo un breve attimo di ristoro al Moose Restaurant dove, oltre a un hamburger, ho avuto modo di capire quanto siano difficili le riprese dal vivo, decidemmo che per quel giorno di accelerazioni gravitazionali e sballottamenti vari ne avevamo abbastanza. Tornammo quindi al nostro hotel a Santa Monica; giusto il tempo di inquadrare sia le strade del bellissimo lungomare che la macchina sulla quale andavamo in giro (bella, eh?), ed eccoci fare le valigie e spotarci al Westin Bonaventure in Down Town, la zona commerciale di Los Angeles. Lì abbiamo alloggiato in una bellissima suite al 31 piano (a dire il vero avevamo una tripla al 14esimo ma il buon Alex, con un'abile operazione diplomatica, è riuscito a farci avere l'upgrade a costo 0), raggiungibile utilizzando dei suggestivi ascensori panoramici che ho provveduto a riprendere ina una bellissima ascesa notturna che mi ha fatto capire perché Los Angeles sia chiamata "La Città della Luci".
Con questo si sono concluse le nostre prime due giornate nella capitale californiana: da quel momento in poi, è iniziato l'E3 vero e proprio, dove ho visto molte cose veramente interessanti. Ma di questo ve ne parlerò il mese prossimo...

Ecco un'immagine tratta dal Colossus, giusto per darvi un'idea delle incredibili altezze dalle quali, telecamera in mano, sono precipitato agganaciato a uno scomodo sedile per farvi provare l'ebbrezza di una discesa alle Six-Flags...

Maggiore-Budget, rent-a car è fornitore ufficiale di Smau '96.

Sma

Futuro s

Navigare con Internet nel salotto di casa. Investire i propri risparmi con il semplice clic di un mouse. Attingere dati attraverso le reti informatiche. Il futuro è oggi. Facile, accessibile, con tutti gli strumenti dell'informatica e delle telecomunicazioni per lavorare, comunicare, esprimersi, vivere il tempo libero in modo più semplice e creativo.

C'è un posto dove questo futuro è presente: Smau '96. L'esposizione internazionale dell'Information e Communications Technology, il maggiore appuntamento in Italia - e uno dei più importanti del mondo - per trovare in un colpo solo tutte le innovazioni, i prodotti, le soluzioni che renderanno più semplice il nostro presente.

u '96.
emplice.

Grandi settori generali, e otto aree applicative: *Financial Smau*, *PubbliSmau e Smart Hospital*, *Networking*, *Catal-Cad*, *Multimedia World*, *Softland*, *Pianeta Internet*, *Universo Stampanti*. E poi incontri, convegni, seminari per conoscere e approfondire.

Smau '96. Il futuro semplice non è solo un tempo verbale.

Smau. Dove il futuro è presente.

Fiera di Milano, 18-22 ottobre 1996, *ore 10-19.*

GIORNATE A PAGAMENTO			GIORNATE RISERVATE	
18 Venerdì	19 Sabato	20 Domenica	21 Lunedì	22 Martedì

Per informazioni: uto@smau.it - tel. 02-76067.451-440 (fax)
Smau su Internet: http://www.smau.it/magellano

IDC · smau

Esposizione internazionale dell'information & communications technology

Aut. Reg. N° 062700 del 6/3/1995 Syncronia

VOCI DI CORRIDOIO

TGM NEWS

NETSCAPE E LA REALTÀ VIRTUALE

La nuova versione del potente browser per Internet di Netscape, Navigator 3.0, comprenderà un modulo Plug-In per il poderoso software di casa Apple di nome Quick Time VR. Con questo speciale tool, che sarà disponibile tra pochissimo nella versione 2.0, si possono creare ambienti tridimensionali a partire da immagini piane. Con l'implementazione di QT VR, Netscape consentirà la navigazione in siti tridimensionali capaci di offrire un eccezionale impatto grafico unito a potenti funzionalità. Gli ambienti infatti potranno essere corredati da fotogrammi e filmati, oggetti tridimensionali e suoni. In particolare il sonoro è stato progettato per essere adattato alle ambientazioni: applicato a un oggetto o a un'immagine, diviene più debole quando ci si allontana da questa e più forte quando ci si avvicina. Naturalmente i siti saranno dotati di apposite zone, dette hot spot, funzionanti come un normale link che punta ad altri siti. Di certo però questo Quick Time non farà concorrenza al VRML di Mark Pesce, il linguaggio per la programmazione 3D studiato per il Web: i suoi limiti sono infatti notevoli, tant'è che basta pensare che un ambiente in VRML è completamente navigabile in ogni direzione mentre QT VR consente solo di spostarsi a 360 gradi ma senza poter alzare o abbassare la visuale. Le premesse sono comunque interessanti e danno forza alla tesi che vuole il futuro delle comunicazioni un mondo caotico sul quale non si possono azzardare previsioni.
ME

UNA NUOVA SOFTWARE HOUSE

Proprio così, una nuova software house è nata dalle menti di tre uomini che hanno fatto la storia dell'intrattenimento elettronico. Brian Reynolds, Jeff Briggs e, udite udite, Sid Meier (come chi è? Civilization vi dice qualcosa?) hanno lasciato la notissima MicroProse per fondare la nuovissima Firaxis Software. La nuova azienda con a capo Briggs (nove anni in MicroProse, quattro dei quali dedicati al genio di Sid Meier) si dedicherà sola soletta a far concorrenza alle altre software house votate al mondo dei videogames. Sid Meier stesso ha dichiarato che Firaxis è la continuazione di una grande tradizione di giochi "divertenti e sballosi". Inutile dirlo, aspettiamo con ansia il seguito di Colonization, Civilization II e chi più ne ha più metta!
ME

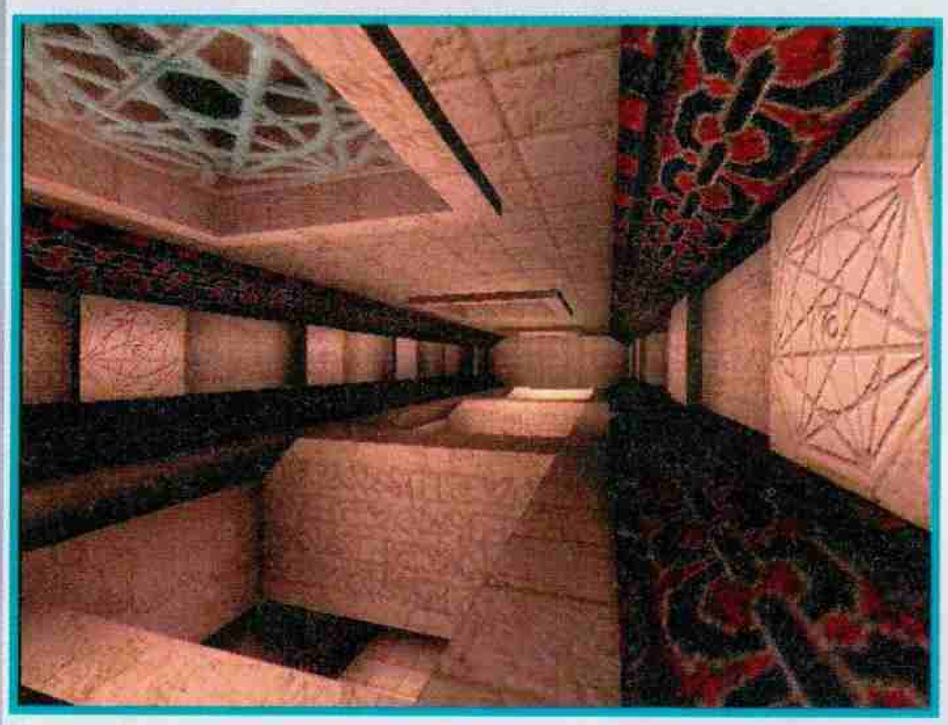
MI SCUSI, DUE PACCHETTI DI QUAKE, PER FAVORE...

(*** Attenzione, di Quake trovate anche quattro pagine di esauriente preview).
Tutti lo conoscono, tutti ne hanno sentito parlare. È Quake, il gioco dell'anno che rivoluzionerà il modo di pensare e di agire dei videogiocatori e che ora è disponibile nella sua versione shareware. Ma dov'è questo Quake e, soprattutto, a quando la versione definitiva?
È una notizia ufficiale quella che annuncia l'upload del gioco finito su Internet da parte della id Software, la casa che lo ha ideato e prodotto. A questo punto a qualcuno di voi sarà venuta la pelle d'oca: non però per la felicità o per l'emozione ma per il fatto che scaricare un gioco del genere, Doom insegna, può rivelarsi impresa scoraggiante. Ma per Quake non sarà così! Un potente server ospiterà in quel di agosto i file da scaricare e assicurerà una velocità di download che per

TERREMOTI IRREALI

Il capolavoro della id Software è appena uscito nella sua versione shareware e già si affaccia alla ribalta un temibile concorrente, Unreal, della Epic games. Signore e signori, è con estremo piacere che vi introdurrò a quello che pare essere uno dei migliori shoot'em up in soggettivo che la storia videoludica ricordi...

Non mi capita spesso di rimanere particolarmente stupito di fronte a un videogame, eppure questo è ciò che è accaduto qualche settimana fa quando, girovagando per Internet in uno di qui rari momenti di pausa che il mio lavoro ormai mi concede, mi imbattei in una serie di screenshot e press-release da far accapponare la pelle. Credo sia inutile dire chi e cosa sia Quake, né tantomeno quali geni siano all'opera sul titolo che dovrebbe togliere definitivamente dalle mani di Duke Nukem 3D lo scettro di miglior arcade in soggettiva (quei pochi che ancora non lo sapessero sono pregati di dare un'occhiata al Silver Disk, dove questo mese trovano il demo giocabile dello stesso Quake... NdSS).
Dopo essermi ormai finito la versione shareware al livello Nightmare e, soprattutto, continuando a ricordare con una certa nostalgia quella breve partita giocata all'ultimo ECTS di Londra con lo stesso Jay Wilbur alla versione allora più avanzata del gioco in questione, comincia-



vo ormai a dubitare di trovare un arcade in soggettiva che risvegliasse in me una qualche emozione.
Ebbene, devo dire che da quando sono venuto a conoscenza dell'esistenza di Unreal, le mie speranze sono state un po' più, come dire, rinfocolate del futuro gioiellino della Epic Games; perché, diciamolo, basta dare un'occhiata alle foto a corredo di questo articolo per capire che ci si trova di fronte a qualcosa di diverso dal solito. Ma, di preciso, cos'è Unreal?
Unreal è ben più di uno dei tanti giochi alla Doom cui ormai il mercato ci ha abituato da anni: è un'incredibile esperienza tridimensionale dove si potrà praticamente sentire lo stantio fetore delle segrete nelle quali vi aggirerete, l'alito caldo delle terribili creature che vi inseguono e sperimentare sensazioni quali cadere, volare, nuotare...
Ma in fin dei conti, se le prerogative di Unreal fossero solo queste, il mio entusiasmo non sarebbe giustificabile: tutto sommato è dai tempi di Heretic che si può volare e una vaga sensazione di cosa significhi nuotare la si può provare già adesso in Duke Nukem 3D e nello stesso Quake.
Dove sta allora la particolarità del gioco della Epic? Innanzitutto nelle sue caratteristiche tecniche: Unreal, che è stato progettato per girare in alta risoluzione sotto Windows 95, sfrutterà l'eccezionale motore grafico True 3D nonché le riscoperte (nel senso che esistono già da tempo ma solo ora si sta iniziando a usarle) librerie grafiche DirectX. I più fortunati potranno poi sfruttare anche il futuro "enhancement" per il nuovo processore della Intel, quell'MMX del quale dovreste aver già sentito parlare nello speciale E3 del mese scorso sotto la voce POD (Ubisoft) e in merito a cui comunque, in una news da qualche parte in queste pagine, dovrei riportarvi la press-release ufficiale diramata di recente dalla Intel stessa.
Se già vi sta venendo l'acquolina in bocca, sappiate che tutto quello che vedrete su schermo (dagli ambienti ai mostri) sarà interamente poligonale e ricoperto dalle texture più definite viste di recente e che, soprattutto, il gioco trarrà vantaggio da un sistema dinamico di gestione delle luci e delle ombre che renderà Unreal così reale da farvi venire dei seri dubbi sull'attinenza del nome che gli è stato dato: non solo infatti le torce appese alle pareti presenteranno dei tremolii dovuti agli spostamenti d'aria che finiranno per creare vari livelli di luminescenza all'interno delle stanze dove queste sono appese ma, addirittura, gli stessi vostri avversari proietteranno delle ombre sulle pareti che in molti casi, specie quando vi stanno tendendo un agguato nascosti dietro un angolo, vi riveleranno la loro presenza.
L'audio poi presenterà tutte quelle finezze che segnano la differenza tra un buon titolo e un capolavoro: le vostre battaglie saranno accompagnate dal sibilo del vento, dallo scorrere

dell'acqua, dal tramestio dei vostri passi e dal rumore dei mostri volanti che si libreranno nell'aria di Unreal.
Quanto alle possibilità offerte dall'engine True 3D, oltre a ciò che potete constatare coi vostri occhi in queste pagine, vi faccio presente che i modelli fisici e geometrici utilizzati permetteranno la visualizzazione di qualsiasi struttura immaginabile, da sistemi di ponti sovrapposti l'uno all'altro a soffitti dalle volte a cupola.
Già, vi starete domandando, ma qual'è la storia alla base di questo Unreal? Prima di passare alla sua descrizione, vorrei concludere l'analisi tecnica del gioco in questione soffermandomi sulle motivazioni che hanno portato alla scelta di Windows 95 come piattaforma base sulla quale far girare il videogame. A prima vista questa potrebbe sembrare una scelta alquanto rischiosa, dato che Quake girerà sotto DOS mentre l'ultima piattaforma di casa Microsoft non solo non è ancora posseduta da tutti ma, soprattutto, a molti è ancora indigesta; perché quindi scegliere un sistema che bene che vada restringe la fascia di mercato cui Unreal si rivolge? Il fatto è che Windows 95 presenta due grossi vantaggi che i programmatori della Epic hanno tenuto bene in mente: il primo è che girerà in qualsiasi modalità video e con qualsiasi scheda audio supportata da Win95; il secondo è che il sistema operativo di Bill Gates è già predisposto per le connessioni via network, che pare verranno sfruttate notevolmente dal gioco che stiamo trattando: vi saranno infatti in giro per il mondo numerosi server che diventeranno dei veri e propri "mondi" dove avventurieri provenienti da qualsiasi angolo del nostro pianeta potranno affrontarsi in contemporanea nell'unico, gigantesco livello del quale è costituito Unreal.
La storia, dicevamo prima? Beh, riprendendo il discorso, sappiate che le vostre avventure inizieranno con voi che vi svegliate all'interno di una piccola stanza dalle pareti metalliche. Il pavimento e i muri sono inclinati, conferendo alla vostra cella una sinistra sensazione di asimmetria. Tutto ciò che vi circonda è buio è l'unica luce che riuscite a vedere proviene da una torcia posta all'interno di una crepa nel soffitto. Un piccolo letto pieghevole è attaccato al muro. Sebbene non ricordiate cosa sia successo è perché vi troviate in una situazione come questa, capite di essere stati catturati; al di fuori, un lungo corridoio. L'unica cosa che vi separa dalla libertà è una spessa porta di metallo: provate a spingerla e riuscite ad aprirla. Camminate fino a raggiungere un'altra porta di metallo, leggermente socchiusa: questa volta la luce proveniente dalla stanza successiva è decisamente più forte. Accostandovi alla fessura notate una strana leva incassata nel muro; la azionate, muovendo così anche questa porta che si aprirà lentamente con un sommesso scricchiolio. Di fuori un prato, un lago, le montagne. Vi sentite liberi, credete di essere usciti da una specie di incubo, almeno fintanto che non vi voltate da dove siete venuti e vedete che quella che credevate essere una cella era in realtà una piccola astronave, con la lamiera contorta dall'impatto col terreno. Il cratere che la circonda vi fa capire che l'urto dev'essere stato tremendo; i ricordi cominciano ad affiorare alla vostra mente e, senza neanche sapere perché, cominciate a scappare lungo un sentiero, con la pistola in mano e la determinazione nel vostro animo di riuscire a scoprire cosa sia accaduto e perché siete lì. Dopo qualche minuto di corsa rabbiosa, il vostro spirito inizia a placarsi: il paesaggio è sì sinistro ma è pur sempre bello e sereno; in cielo ci sono due splendide lune; un vento leggero sferza il vostro volto; in lontananza, un alieno sta mangiando uno dei vostri compagni. Benvenuti a Unreal...

Stefano Silvestri

TGM NEWS

Doom non era nemmeno ipotizzabile. Il gioco sarà comunque distribuito anche attraverso i canali convenzionali, cosicché tutti coloro che ancora pensano che Internet sia una strana associazione sportiva non avranno problemi a reperire questo sanguinario prodotto. La versione shareware uscirà in un CD insieme alla versione finale opportunamente criptata al prezzo di circa dieci dollari. Chi, visionata la demo, volesse attivare la restante parte del CD, dovrà richiedere alla Id uno speciale codice per una cifra di circa 45 dollari. Non ho la più pallida idea di come le cose saranno organizzate in Italia, quindi per il momento evitate di subissarci di domande...
Alcune voci intanto azzardano contrastanti pareri sul successo di questo prodotto che, nel frattempo, continua a far parlare di sé. Per quanto mi riguarda, Quake è già leggenda.
ME

MMX: CHI È COSTUI?

L'MMX, del quale leggerete anche qualche riferimento nelle voci relative a Unreal, è il futuro chip della Intel che potrebbe decretare la fine anticipata della guerra delle schede video e delle schede audio. La Activision stipula contratti con la ATI, la Domark con la 3DFX, la Sega con la Edge... E chi non volesse scegliere, chi avesse paura di acquistare una scheda salvo poi scoprire che magari non si affermerà come standard? Beh, come si suol dire, tra i due litiganti il terzo gode e, inutile dirlo, questo terzo potrebbe essere proprio la Intel. Incuriosito per la prima volta all'E3 di Los Angeles da un gioco della Ubisoft che sfruttava l'allora a me sconosciuto MMX della Intel, decisi di indagare, scoprendo che la tecnologia MMX permetterà a un chip Pentium di gestire numerosi dati a partire da una singola istruzione. In altre parole, una singola istruzione di un MMX può dar luogo fino ad altre quattro operazioni matematiche a 16 bit. Il che significa che a parità di istruzioni, il nuovo ritrovato della Intel migliorerà di quattro volte le prestazioni di un Pentium. Tornando all'Unreal della Epic Games, questo significa che se lo si giocherà con l'MMX si potrà sfruttare una palette cromatica a 24-bit invece che una a 8-bit, con le differenze che potete immaginare. Credete sia finita qui? E allora vi sbagliate, perché l'MMX sarà anche capace di riprodurre effetti sonori a 44KHz senza alcun rallentamento nell'elaborazione dei dati.
Se ci si sofferma a riflettere sulle conseguenze, ciò significa che in un futuro in cui tutti i PC uscissero con l'MMX, non ci sarebbe più bisogno né di schede grafiche accelerate né di schede sonore con Wave Table, dato che a ciò dovrebbe provvedere il Pentium stesso. Che la Intel abbia inventato lo standard del futuro?
SS

"IT'S PISSING ME OFF..."

Con questa frase, molto spesso il nostro buon Duke Nukem commenta un missile che gli è appena arrivato tra le scapole o una rosa di pallettoni che gli ha giusto aperto qualche cavità in più nel cranio. Ma che c'entra questo titolo con una voce di corridoio? C'entra, c'entra, dato che i due "attori protagonisti" della storiella che sto per raccontarvi sono proprio la DWANGO e la 3D-Realms. Come molti di voi sapranno per sentito dire o, meglio, per diretta esperienza, Duke Nukem 3D è

TGM NEWS

uno dei giochi più divertenti che esistano da sperimentare in multi-player. Così divertente che di recente la TEN (Total Entertainment Network) ha siglato un accordo con la Apogee per ottenere l'esclusiva on-line dell'arcade in questione; tradotto, vuol dire che la TEN vorrebbe essere sicura di essere l'unica a offrire agli internettari amanti delle sfide promiscue un servizio basato su dei server ai quali connettersi per incontrarsi con partner sconosciuti senz'altra precauzione che un RPG con almeno quindici missili in canna.
Se rileggete un paio di righe e qualche sproloquio più in alto, noterete però che ho usato il condizionale: perché? Perché, senza chiedere niente a nessuno, la DWANGO Networks ha deciso di fare la stessa cosa. "La gente vuole giocare a questi videogame e la DWANGO ha intenzione di metterglieli a disposizione", ha affermato Bob Huntley, presidente della casa in questione. Chiaramente Mr. Huntely non è un mitomane in cerca di una qualche notte proibita in una cella galeotta (e scusate il gioco di parole), bensì un signore che ha deciso che l'accordo TEN-Apogee non vale un granché, o meglio, che non gli proibisce di fare quello che sta facendo. "Quello che ho visto è che la TEN ha un accordo con la Apogee per quanto riguarda l'esclusiva del videogame stesso, ma resta da vedere se qualcuno può vantare una qualche prerogativa sul trasporto di pacchetti di informazioni all'interno del Net", ha rincarato il nostro Bob Huntley. E in effetti, a guardarla bene, non ci sentiamo di dargli torto: il gioco in multi-player avviene solamente per mezzo della trasmissione di pacchetti di informazioni, sulle quali nessuno può vantare dei diritti: la DWANGO, in altre parole, trasmette dei dati e non il gioco stesso, sul quale ovviamente la Apogee avrebbe i suoi bravi diritti di copyright. "Questo è il sistema col quale abbiamo avviato i nostri affari 16 mesi fa, quando iniziammo a supportare Doom e ci rivolgemmo alla id Software, che ci disse che le piaceva quello che stavamo facendo e che non avevano nulla da obiettare", insiste Bob Huntley. "Muovere un pacchetto non significa far girare un videogame: noi siamo solo un tramite".
Il cavillo legale, come vedete, è dei più sottili. Così sottile che Scott Miller, presidente della Apogee, dopo aver manifestato tutto il suo disappunto sostenendo che "non abbiamo mai dato l'autorizzazione alla DWANGO di ospitare dei DeathMatch sui loro server, visto che abbiamo firmato un'esclusiva con la TEN", si ritrova costretto ad ammettere "non sono sicuro che la DWANGO stia violando una qualche legge permettendo che Duke Nukem sia giocato sui loro sistemi, visto che fanno semplicemente da tramite nel trasporto delle informazioni".
Come si sta risolvendo la situazione? Beh, che da un lato Ben Huntley ha dichiarato che "noi vogliamo comunque pagare delle royalties agli sviluppatori del gioco, perché sono stati loro a crearlo e quindi se lo meritano", mentre dall'altro la Apogee, dopo la sfuriata iniziale, si riserva di lasciare alla TEN una qualsiasi azione di rivalsa legale: "Vediamo questa storia come un qualcosa che compete più alla Total Entertainment Network che non a noi. Se vorranno far causa alla DWANGO, comunque, avranno la nostra benedizione". Insomma, come avrebbe detto un poeta inglese di qualche secolo fa, molto rumore per nulla...
SS

SEGA E SONY: LA GUERRA CONTINUA...

"Quando il gioco si fa duro, ogni colpo è ammesso": è sicuramente a questo detto "modificato" che i due colossi giapponesi stanno ispirando le loro ultime azioni in

UN CASINO' VIRTUALE

E' un progetto di una società dell'Honduras, la Global Games Corporation, quello di costituire una sorta di casinò virtuale su Internet. La software house centro-americana si è recentemente accorta della potenza e della grande divulgazione dei servizi on-line basati sulla grande rete. Attualmente sono in cantiere dodici diversi giochi di bingo (io non me ne intendo e rivolgo la domanda spontanea al caro Max: come possono esistere dodici giochi basati sul bingo?), dei quali due saranno disponibili su Internet in futuro molto prossimo. Lo scopo è quello di portare il l'azzardo nelle case di tutto il mondo. Come? Verranno istituite delle sessioni "virtuali" alle quali ci si potrà iscrivere in un certo lasso di tempo e che consentiranno di visualizzare l'andamento del gioco proponendo a chi si collega un replay delle mosse degli avversari. Un'altra soluzione sarà quella della partita uno contro uno o di grandi giocate in cui più si è, più si vince. I due titolo cui accennavo pocanzi hanno già un nome: il primo sarà Jackpot Bingo e sfrutterà la tecnica delle sessioni a iscrizione, mentre il secondo si chiamerà Pari-mutuel Bingo e consentirà incontri testa a testa e mega partite con gli utenti collegati contemporaneamente. Il sito Internet dove si stanno sviluppando le tecnologie che porteranno il gioco d'azzardo su tutti i computer lo potete già visitare all'indirizzo http://www.globalgames.com . Las Vegas non sarà più così lontana....

ME

BLUE RIBBON PARTE SECONDA

Per i navigatori più esperti la storia che vado a raccontare è già acqua passata (sì, perché su Internet il tempo scorre in fretta, tutto cambia, i giorni sono settimane e le settimane sono mesi...). Si tratta della saga del fiocco blu (vedi Voci di Corridoio TGM 84), quel simbolo che in questi ultimi mesi stava lì, solo soletto, in protesta in mezzo al buio profondo di alcune pagine Web. I siti che lo sfoggiavano aderivano alla campagna del "Free Speech", che voleva l'abolizione di una parte del Telecommunication Act, voluto da Clinton quest'anno e comunemente chiamato "Decency Act". Rimandandovi ancora al numero 84 di TGM per ulteriori dettagli, vi dico solo che in sostanza si trattava di una legge che voleva limitare la diffusione di materiale sulla rete, specie quello indecente, quindi pericoloso per un pubblico di minori. La legge avrebbe dovuto colpire in particolare la pornografia ma, per come venne formulata, rischiava di danneggiare altri campi del sapere diffuso sul World Wide Web. Internet è infatti ricca di siti alternativi e di controcultura, alcuni dei quali possono anche essere definiti indecenti. La protesta sosteneva che Internet non è la TV, un banale quotidiano, una rivista o un libro: Internet è "una conversazione senza fine a livello mondiale" che non si può e non si deve censurare. Nella rete regna il caos e il libero pensiero: chi vi accede lo fa per scelta.

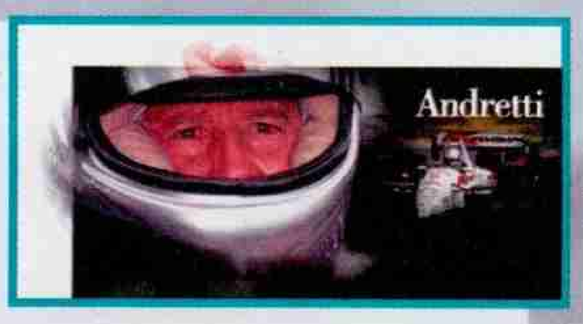
In questi giorni (e veniamo al succo della questione) Internet è in festa, visto che la corte suprema degli USA ha bocciato il Decency Act accettando tutte le motivazioni addotte, specialmente quelle che vedono Internet come un servizio non statunitense ma mondiale e soprattutto non come un media qualunque ma come un punto d'incontro delle diverse culture del nostro pianeta. Basta pagine nere, basta tristezze: Internet ha vinto e la figlia del caos (com'è stata definita) non può essere zittita da nessuno, nemmeno dal presidente degli Stati Uniti!
ME

MICROSOFT E RENDITION PER L'INTRATTENIMENTO 3D

Il nome di Microsoft lo conoscete già tutti, specie voi assidui lettori di questa rubrica. Quello di Rendition può essere invece sconosciuto ai più. Questa azienda statunitense con sede in Mountain View, California, si occupa di hardware e in particolare di chip grafici per la grafica tridimensionale. Il potente motore recentemente sviluppato si chiama Vérité ed è stato scelto dall'azienda leader Microsoft per conferire maggior potenza al suo Direct3D, un eccezionale set di servizi API per la grafica tridimensionale su PC. Della famiglia Direct3D faranno parte una serie di prodotti Microsoft per l'intrattenimento come ad esempio Hellbender e Monster Truck Madness per Windows 95. Il potente engine, basato su un flessibile e veloce processore RISC, supporterà poi altri prodotti puntati al multimedia quali DirectX, DirectDraw, DirectSound, DirectImput, DirectPlay e DirectMPEG.

La società di Bill Gates non è però l'unica ad aver gettato un occhio di interesse al chip della Rendition. Virgin Interactive Entertainment potenzierà i propri titoli sportivi come Grand Slam '96 e NHL Powerplay '96 con l'efficace acceleratore grafico. Durante la progettazione del Vérité infatti, Rendition ha consultato la stessa Virgin per avere dei consigli finalizzati a un'ottima messa appunto del motore 3D. Il risultato è questo processore che, si dice, rivoluzionerà la grafica tridimensionale dei Personal Computer.
ME

MARIO ANDRETTI CON ELECTRONIC ARTS



Chi ama il mondo delle corse, in particolare quelle di auto, come il nostro Max, non può non conoscere il nome Andretti. Per chi di corse non se ne intendesse proprio, posso ricordare che il signor Mario Andretti è stato sicuramente uno dei più famosi e bravi piloti che l'automobilismo abbia mai avuto. Qualche tempo fa la Electronic Arts aveva annunciato una sua sponsorizzazione legata al famoso sportivo per la ventiquattro ore di LeMans che si è tenuta il mese scorso. Non contenta, la celebre casa di intrattenimento a tutti nota per i suoi EA Sports e per molti altri titoli di successo, ha dichiarato che svilupperà insieme all'intera famiglia Andretti o, più precisamente, insieme a papà Mario e ai figli (Jeff e Michael, anch'essi corridori), un nuovo gioco di corse. Il titolo sarà "Andretti Racing 97" e consisterà in una serie di gare testa a testa a bordo di diversi tipi di auto. Nella versione per Sony Playstation, Mario Andretti apparirà in inedite interviste insieme al figlio Michael. Jeff farà invece la sua parte in qualità di esperto e fornirà consigli e trucchi per la preparazione dell'auto e per condurre al massimo le gare. Insomma, l'ennesimo gioco di corse, ma alla Electronic Arts si pensa già a un enorme successo...
ME

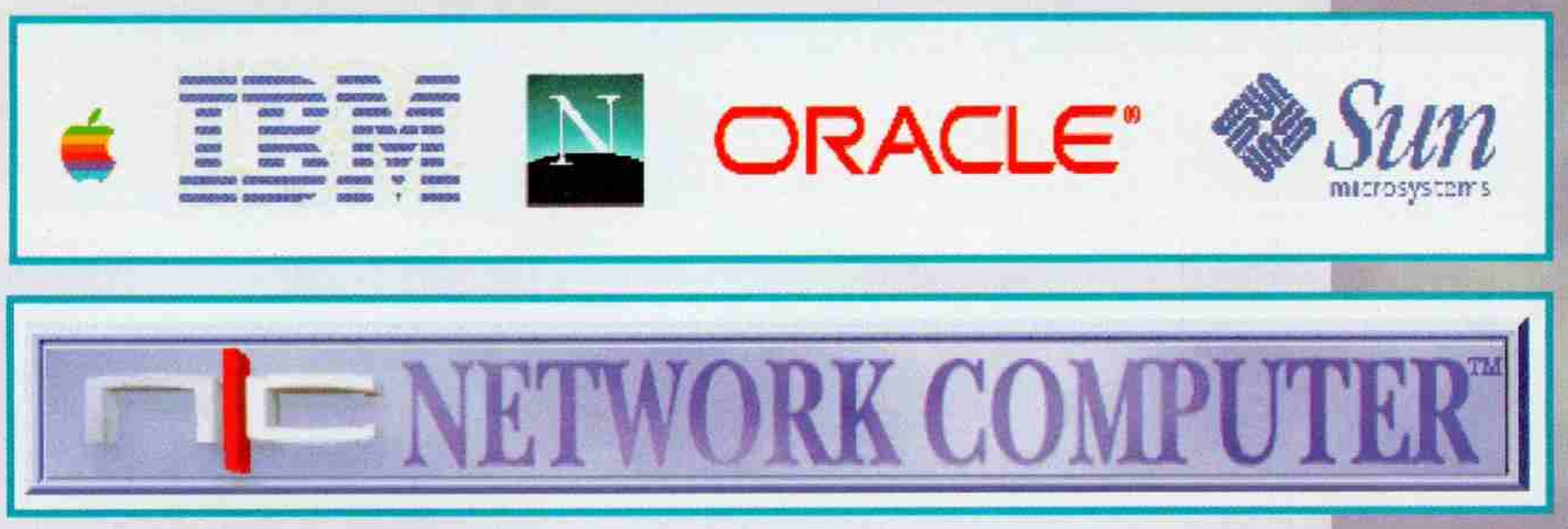
NIHILIST, UN GIOCO DOVE TUTTO È PERMESSO

Il titolo di cui mi accingo a parlarvi in queste righe è un arcade in tridimensione, nel quale il protagonista è un intrepido pilota di astronavi che cercherà di ottenere gloria e denaro attraverso continue lotte contro i pirati dello spazio. Mentre nelle prime fasi di gioco la dotazione in fatto di armi sarà decisamente limitata, col passare del tempo (e dei successi) ci si potrà permettere il fior fiore della tecnologia: tenete comunque presente che gli scontri si risolveranno in un "tutti contro tutti", per cui le proprie gesta dovranno sempre seguire la trapattoniana regola del: "primo, non prenderle...".
Cos'ha di particolare questo Nihilist? Anzitutto la varietà di scenari: una trentina di arene spaziali delimitate da reticoli energetici di diversa forma e configurazione (alcuni bidimensionali, altri 3D); è poi prevista una serie di livelli nascosti e altre sorprese che costituiranno un vero e proprio gioco nel gioco, mentre l'opzione più ghiotta è indubbiamente rappresentata dalla possibilità di dilettarsi con il multiplayer via modem o attraverso una rete: chissà che Nihilist si affermi come "must" per gli amanti dei giochi spaziali modello X-Wing! Staremo a vedere.
Mauro Bossetti

VOCI DI CORRIDOIO

NETWORK PC ALLA RISCOSSA

Ecco, ci siamo, non è più un'idea campata per aria: i computer da cinquecento dollari, i tanto famigerati Network Computer (per gli amici NC) sono arrivati. Nel numero scorso di TGM avevo parlato di quello che rappresenta la primissima prova vivente dell'esistenza di questi "trabiccoli" infernali che tanto fanno paura a Bill Gates e soci: il suo nome è @World, meglio noto come Pippin, ed è un NC prodotto dalla Bandai su tecnologia Apple. Orientato al mondo videoludico ma con un occhio puntato verso Internet e multimedia, questo giocattolo ha già un concorrente sul campo di battaglia, quel Cybercrusing Game Machine che sarà prodotto dalla Sega. Ma la paura più grande (chiaramente mi riferisco al timore delle grandi aziende che producono PC, hardware ma soprattutto software, che si vedono davanti un futuro orientato verso questo nuovo sconvolgente modo di intendere il servizio informatico) deriva da altri nomi ben più pericolosi. Parlo di Oracle, nella persona di Larry Ellison, che recentemente ha costituito una società con importantissime aziende tra le quali spicca l'italiana Olivetti, di nome Network Computing. Lo dice



il nome, questo nuovo gruppo produrrà dei computer per la rete che paiono essere destinati a rappresentare il punto focale del futuro panorama mondiale. Sempre Oracle, insieme a Netscape, Apple, Sun e IBM, ha siglato un documento contenente le specifiche tecniche di questa nuova idea. Ma non è tutto: altre aziende si stanno dando da fare. La Sun stessa, madre del nuovissimo e chiaccheratissimo Java, un linguaggio studiato per essere indipendente dalla macchina che lo andrà a eseguire (e quindi adatto alla programmazione di applicazioni accessibili dalla rete), sta completando un dispositivo da trecento dollari basato guarda caso proprio su questo linguaggio. ViewCall America sta sviluppando un browser di nome Webstar, senza memoria fissa, da collegare alla TV; il prezzo si aggira sui cinquecento dollari. Pronto e disponibile è invece Winterm, NC della Wyse, in due versioni: colori e monocromatico. Insomma il mercato dei PC è veramente destinato a crollare? C'è chi sostiene il contrario. Noi staremo a vedere!

BLAM, KABOOM, CORE...

Finalmente siamo riusciti a vedere qualcosa di più di uno dei tremila titoli annunciati dalla Core Design, sempre più lanciata sul mercato delle console. Blam! Machinehead è uno sparatutto treddì in soggettiva, dove, nei panni di una proposerosa e avvenente dottoressa, dovrete debellare la minaccia di una contaminazione bio-chimico-genetica-molecolare-mondiale e chi più ne ha più ne metta, solamente con l'aiuto del vostro fido motorino spaziale elaborato. Per quanto riguarda il gioco in se stesso, non mi sembra che si tratti di qualcosa di particolarmente innovativo ma le sequenze animate sono davvero ben realizzate (abbiamo avuto la possibilità di visionare l'intera introduzione e ci siamo rimasti di stucco, se non altro per il tizio che, seduto davanti a un televisore mentre sorseggia una birra, viene squartato dall'interno, come in Alien da un organismo simile a quello di Tetsuo in Akira... Brrr, rabbrividiamo!).
La data di uscita è imminente...
MAO

IL MIO NOME È BOND...

Dopo l'ampio spazio occupato lo scorso mese all'interno dello speciale E3, la Simon & Shuster ci fa finalmente vedere come sono realizzati i suoi prodotti. Private Eye è una sorta di avventura investigativa nella quale, nei panni del detective Philip Marlowe, bidognerà risolvere casi, scoprire identità di assassini e tutte queste simpatiche cosettine. L'interfaccia, molto user-friendly, si limita a un semplice punta e clicca a icone, che cambiano a seconda di che cosa si sta puntando in quel momento e consentono di compiere un certo numero di azioni. Il primo impatto, malgrado non sia possibile compiere movimenti a 360° come in Under A Killing Moon, è stato abbastanza positivo, grazie anche alla grafica molto anni '30, ch crea un'atmosfera notevole. Riguardo l'uscita, beh non se ne sa ancora nulla...
MAO

TGM NEWS

ambito commerciale. Il mese scorso vi avevamo parlato del brusco taglio dei prezzi operato dalla Sony, seguito immediatamente da un'analoga manovra da parte della Sega, nonché dello strascico polemico conseguente a quella che si può definire a tutti gli effetti una "guerra dei prezzi". Negli ultimi giorni il clima si è ulteriormente arroventato a causa delle dichiarazione del responsabile del mercato europeo di Sega, Andy Mee: "Con questa mossa la Sony ha rivelato chiaramente di temerci [ritengo questa interpretazione quanto meno curiosa: è il Saturn che deve esibirsi in una difficile rimonta ai danni del PSX, non viceversa... ndMB], ma noi non ci faremo prendere dal panico e risponderemo colpo su colpo alle loro mosse", seguita da un'esplicita allusione al fatto che Sega sarà in grado di prendere a calci nel sedere il potente rivale.
Il vero problema sta nel fatto che Andy Mee e il suo staff ritengono la mossa degli avversari assolutamente sleale, in quanto decisa unicamente come risposta alla variazione dei prezzi di listino operato dalla Sega e per di più annunciata a sorpresa in occasione dell'E3 di Los Angeles; a questa interpretazione dei fatti ha ribattuto il boss della Sony, Doug Goodwin: "Il nostro taglio dei prezzi è stato accuratamente progettato e non va assolutamente interpretato come una contromossa nei confronti di Sega [tant'è che quella che è scesa per prima a 199$ è stata la Sony e non la Sega... NdSS], la cui dichiarazione è stata quantomeno scontata".
Ad ogni modo, anche il mercato europeo ha beneficiato della strategia del colosso nipponico finalizzata a diffondere il più possibile la fortunata console, dal momento che il Playstation, che ha raggiunto la strepitosa cifra di 700 mila unità sparse sul nostro continente, costa attualmente 399Dm in Germania (circa 400 mila lire al cambio attuale), 1.499FF in Francia (440 mila) e una cifra equivalente in Italia: un prezzo decisamente più basso rispetto a quello di qualche settimana fa.
MB

...I VENDITORI SI LAMENTANO...

Beh, le cose non stanno proprio così, dal momento che la maggior parte dei pareri raccolti fra i responsabili delle più grandi catene di distribuzione sono stati, ovviamente, più che positivi. Tuttavia, c'è stato anche qualche risvolto polemico da parte di Joe McNicholas, il manager di Virgin Our Price (noto distributore inglese): "Entrambi i colossi nipponici ci hanno informato solamente qualche giorno prima dell'effettivo taglio dei prezzi, per cui non abbiamo potuto approntare una massiccia campagna pubblicitaria per informare i nostri clienti. Il problema è dovuto al fatto che sia Sega che Sony sono giapponesi e probabilmente non comprendono appieno le difficoltà che possono comportare le loro repentine mosse; se avessero deciso di ridurre i prezzi immediatamente in Giappone e negli USA e solo due o tre settimane dopo in Gran Bretagna, saremmo stati in grado di beneficiare maggiormente della nuova situazione creatasi".
Evidentemente, al di là della strategia pubblicitaria, Joe McNicholas alludeva velatamente al problema delle scorte di magazzino, acquistate a un prezzo enormemente superiore rispetto a quello attuale: d'altro canto, Sony ha promesso adeguate garanzie a tutti i venditori, per cui i timori di questi ultimi si sono rivelati infondati.
MB

...E QUALCUNO SI SCUSA

L'americana Toys R US, grande catena di distribuzione di giochi, si è scusata pubblicamente con Sony e tutti i venditori di Playstation per il suo comportamento adottato in occasione della drastica riduzione di prezzi operata dall'azienda giapponese: semplicemente, è accaduto che essa abbia livellato prima del dovuto i prezzi inglesi con quelli americani, mentre la strategia promozionale prevedeva un'azione leggermente differita in Europa rispetto agli USA e al Giappone.
La Toys R US, in parole povere, ha cominciato a vendere il Playstation al nuovo prezzo di 200£ ben quattro giorni prima della data ufficialmente prevista dalla Sony e ciò ha comprensibilmente mandato su tutte le furie quest'ultima, per non parlare dei concorrenti diretti della Toys stessa. A gettare acqua sul fuoco ha provveduto il responsabile inglese David Rurka, il quale ha dichiarato: "Teniamo molto in considerazione i nostri ottimi rapporti con Sony e non penseremmo mai di mettere a repentaglio la proficua relazione con un'azione deliberatamente scorretta: purtroppo abbiamo commesso un grossolano errore e di ciò ce ne scusiamo (non per fare i maligni, ma prendere alla lettera quanto affermato da Rurka è abbastanza difficile, in un mercato in cui anche quattro giorni nei quali i propri prezzi siano decisamente più bassi rispetto a quelli della concorrenza, possono rappresentare una quota di profitti davvero consistente... ndMB).
Pettegolezzi a parte, la Toyr R US ha registrato un incremento di profitti nel primo semestre, totalizzando l'invidiabile risultato di 18.7 milioni di dollari (circa 28 miliardi di lire), rispetto ai 18.4 milioni del corrispondente trimestre dell'anno precedente. La società ha attribuito la stasi verificatasi nel 1995 (nel quale i risultati riportati erano stati inferiori rispetto al 1994) alle aggressive strategie degli avversari, nonché all'assenza di prodotti in grado di garantire da soli una considerevole quota di introiti.
MB

LA STRATEGIA VINCENTE DI ACTIVISION

Probabilmente non lo conoscono, ma i responsabili dell'Activision dovrebbero essere eternamente riconoscenti al sempreverde detto "pochi ma buoni": ci riferiamo agli eccellenti titoli rilasciati dalla celebre software house nell'ultimo anno (Mechwarrior 2, Spycraft e Zork Nemesis) i quali hanno ottenuto risultati di vendita a dir poco lusinghieri. Ciò è stato uno dei fattori determinanti per il clamoroso balzo che l'Activision ha effettuato nell'anno fiscale conclusosi il 31 marzo 1996, dove le vendite sono aumentate del 51% e il fatturato è passato da 40.669.000$ a 61.393.000$, con i profitti registrati che sono stati di ben 5 milioni e mezzo di dollari (circa 8 miliardi di lire): considerando che nell'anno precedente le perdite ammontavano a oltre due miliardi di lire, è comprensibile la soddisfazione del presidente Tony Pittorino: "In Europa abbiamo registrato un incremento delle vendite di oltre il 250% e ciò è stato raggiunto, oltre all'elevatissima qualità dei nostri prodotti, grazie alla scelta di presentare le nostre applicazioni completamente tradotte in svariate lingue".
MB

QUALCHE SPOT PER EURO '96

Presentato simultaneamente nella versione per Saturn e per PC, l'interessante Euro 96

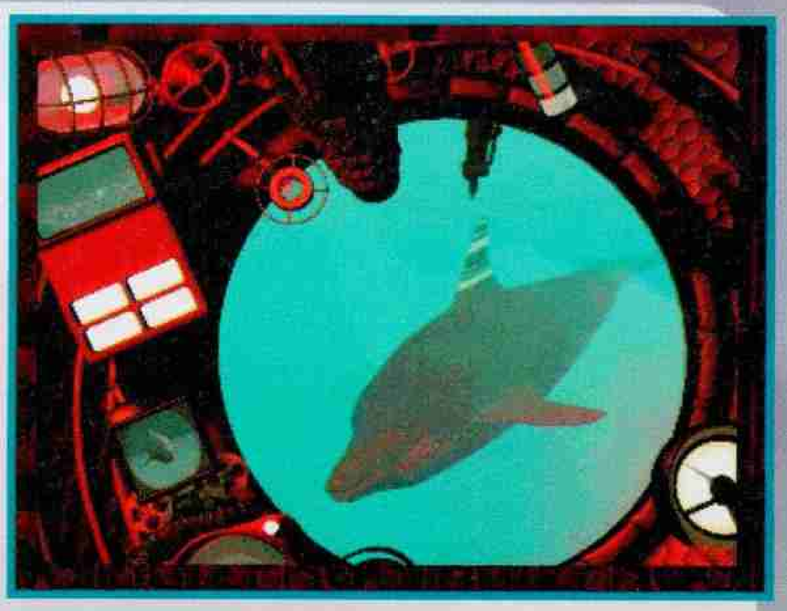
RIDDLE OF THE RUNES

Con un sacco di ritardo rispetto alle prime, solitarie e incomplete copie che furono rilasciate di questa raccolta di screen-saver, eccone finalmente la versione definitiva in dirittura d'arrivo. I fanatici del fantasy (e di AD&D in particolare) potranno perciò finalmente sostituire quel noioso logo di Win 95 o i pesciolini che attraversano lo schermo con le epiche immagini di alcuni tra i principali mondi di D&D e AD&D: Planescape, Mystara, Ravenloft, Krynn, Al-Qadim e chi più ne ha più ne metta, tutte ovviamente opere dei disegnatori TSR quali Elmore o Easley.
Gli screen-saver sono del tipo "copertina" con una raccolta di, appunto, copertine di moduli di grande successo che si alterneranno sullo schermo; "campagna" con la rappresentazione sulla mappa del percorso degli eroi e il relativo slideshow dei luoghi visitati; e infine "profezia" con l'animazione di una palla di cristallo tenuta da un artiglio e gli eventi che questa vi mostra.
Di ognuna delle modalità potrete scegliere l'intervallo di tempo tra un'immagine e quella successiva, la presenza del sonoro (molto d'atmosfera), il fatto di seguire lo sviluppo di una "storia" o invece il movimento "casuale" sulla mappa, la visione o meno delle animazioni. Facilmente installabile tra gli altri screen-saver di Windows, Riddle of the Runes starà su un CD e richiederà circa 20 mega di spazio sull'HD.
Alex La Spada

SU 27 FLANKER

Dopo la positiva recensione della versione Windows '95 comparsa sul numero di dicembre, ecco tornare il celebre caccia russo in doppia versione DOS/Windows 95, per supportare il gioco in rete e lanciarsi in emozionanti e verosimili scontri aerei (vi ricordo infatti come il titolo sia stato da molti premiato quale più realistico simulatore di volo dell'anno). Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, SU27 Flanker risulta davvero accattivante senza essere spettacolare, sfoggiando una grafica in alta risoluzione davvero dettagliata ma priva di texture varie. I velivoli e le installazioni a terra sono fedeli riproduzione della realtà, così come il comportamento del vostro mezzo: un plusvalore se siete degli appassionati di questo tipo di giochi, un difetto se vi piacciono solo gli arcade.

LA CREAZIONE DI CASA BULLFROG



Io adoro questa software house perché, da quando la conosco, non finisce mai di stupirmi per l'originalità e la qualità dei suoi giochi. L'ultimo videogame in preparazione si chiama Creation (ecco spiegato il titolo...) e spicca già nel panorama videoludico per la sua originale trama. La terra è destinata a divenire un pianeta inabitabile a causa di decadi catastrofiche caratterizzate dalla distruzione e da tutte quelle brutte cose che si confanno a un futuro pessimistico. Le terre emerse sono ormai devastate e prive di vita. Il mare è l'unico ambiente che ospita ancora qualche specie animale. Per salvare quest'ultimo retaggio di fauna terrestre un gruppo di scienziati (si lo so, sono sempre loro, ma non ho ancora finito!) decidono di portare gli esemplari sopravvissuti in un lontano pianeta sul quale è stato impiantato un oceano stupendo in grado di donare un futuro a queste creature. Con il passare del tempo le specie si sono riprodotte, alcune si sono evolute. Ma ecco che qualcosa va storto! Una minacciosa specie di fungo, naturalmente sconosciuta, minaccia di compromettere il sistema. Essa infatti è in grado di fare impazzire gli animali mutandoli in psicotiche e pericolose creature. Vostro compito sarà quello di sorvegliare gli abissi, aiutati da mammiferi acquatici come delfini e orche, attraverso una specie di sottomarino. Come guardiani di questo mondo chiamato Creation dovrete anche distruggere il maledetto fungo e aiutare le creature intossicate: già, perché non vi avevo detto che gli animali affetti da questo sinistro problema mutano la loro psiche solo in certe ore del giorno, mentre nelle altre non mostrano segni di stranezza. Attenzione però a non dar loro troppa confidenza, o gli individui sani vi avranno in antipatia e non vi aiuteranno più! Avrete a che fare anche con altri personaggi interessati al valore commerciale di questo fungo killer e a svariati problemini di diversa natura. Non vi dico più nulla e vi rimando a una preview: aspettatevi però la solita grafica da sballo applicata a un mondo sottomarino a dir poco meraviglioso (l'engine sarà infatti il solito utilizzato nella serie di Magic Carpet, in Hi-Octane e, in versione modificata, nel prossimo Dungeon Keeper... NdSS)! Attendere 1997. Splash!!!
ME

IL PRESENTE È ON LINE

Ormai si dà quasi per scontato il supporto al multiplayer, feature indispensabile per qualsiasi titolo che si rispetti (davvero peccato che lo splendido Apache Longbow, che ho recensito in questo stesso numero, corrobori l'affermazione precedente): tuttavia c'è qualcuno che ritiene che i giochi attuali siano decisamente troppo costosi per l'utente medio, pensando bene di presentare a un costo decisamente contenuto alcuni prodotti espressamente dedicati al multiplayer. Questo qualcuno è Mark Berstein il quale, attraverso la sua nuova azienda Entertainment On-line, sta per lanciare un servizio denominato E-On, "il primo sito interamente dedicato all'intrattenimento on-line". Niente a che vedere con Internet, comunque: pensate piuttosto a una sorta di enorme BBS suddivisa in numerose sezioni, all'interno delle quali si potranno disputare avvincenti partite con gli altri utenti collegati on-line. L'elenco dei titoli inizialmente disponibili includerà Zool, Elite 2 e Pinball Dreams, per non parlare di giochi di scacchi, poker, backgammon e del blackjack. Saranno altresì presenti numerosi programmi educational, per cui è evidente come il target cui è rivolto il progetto E-On sia quanto mai ampio.
MB

E-on
ENTERTAINMENT ONLINE

VOCI DI CORRIDOIO

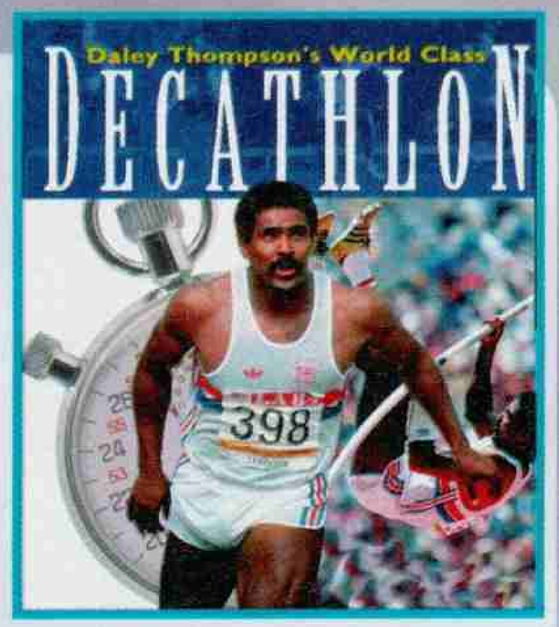
NAZIONI NEMICHE

All'inizio pensavo che Enemy Nations fosse il nuovo nome adottato dall'ONU e invece è il titolo del nuovo gioco di strategia firmato Viacom New Media, sviluppato per funzionare unicamente sotto Windows. Il titolo sarà programmato dai Windward Studios che annovera tra le sue file David Thienlen, un ex-programmatore della Microsoft che ha partecipato al progetto Windows e che quindi di questo ambiente ne sa qualcosa (se non altro ci si aspetta che il codice non dia errori nell'applicazione ogni tre per due..). Enemy Nations si candida come diretto concorrente dei già "obsoleti" Command & Conquer e Warcraft II e diretto avversario degli imminenti Red Alert e Z. Enemy Nations, che dovrebbe uscire verso la fine di agosto, si preannuncia come un titolo estremamente interessante. Aspettatevi quanto prima una bella preview o addirittura una recensione...

MAO

IL RITORNO DI DALEY

Daley Thompson è stato lo sportivo che ha prestato la sua immagine più volte per la realizzazione di un videogioco (chi si ricorda i vari Daley Thompson su Commodore 64 e Amiga?). Da una collaborazione tra Interactive Magic, Moat House, Country Hotels e Adidas, Daley sta per tornare sui nostri monitor con l'imminente Daley Thompson's Decathlon, una versione riveduta e corretta dei giochi appena citati che hanno fatto impazzire un'intera generazione.



Come è lecito aspettarsi, DT Decathlon sfrutterà le nuove tecnologie che oramai imperversano su PC e, come testimoniano le foto, aspettatevi un sacco di grafica tridimensionale poligonale e animazioni che rasentano la perfezione. Per ora non ci è dato di sapere nulla oltre alle specifiche tecniche (il gioco girerà anche su un 486), sono però convinto che il sistema di controllo si rifarà al famigerato "waggling" (il muovere forsennatamente il joystick in più direzioni, metodo inaugurato da Decathlon su Atari VCS2600 una dozzina di anni fa...). Comunque sia, la grafica sembra altamente spettacolare e di buona fattura. Se qualcuno lo stava cercando, ecco il rivale diretto di Olympic Games della U. S. Gold, anche questo di imminente uscita (visto che è l'unico gioco con la licenza ufficiale delle Olimpiadi di Atlanta).

MAO

PIPPIN @WORLD SI FA PIU' FORTE

Può forse sembrare un controsenso, ma il giovanissimo network computer della Bandai in cui batte un cuore Apple sta per essere completato da una periferica notissima per l'archiviazione di dati. Il controsenso, per chi non lo avesse intuito, dovrebbe stare nel fatto che i network computer nascono da una filosofia che vuole "rimpiazzare" i dispositivi di memorizzazione con la capacità contenitiva della rete. Ma andiamo per gradi.

L'idea è quella di eliminare non tanto l'hard disk quanto il marasma di sistemi operativi diversi, applicazioni, configurazioni e upgrade tanto snobbati da chi non è del mestiere. Ecco dunque la pensata di Bandai: perché non dotare il piccolo Pippin di una potente e veloce "unità di stoccaggio"? La periferica scelta dalla casa Giapponese è già assai nota per la sua utilità e praticità: si tratta del famoso Zip drive della Iomega Corporation. Per chi ancora non lo sapesse, lo Zip è un drive veloce che supporta dischetti dalla capacità settanta volte superiore a quella di un comune floppy. Già disponibile come periferica SCSI per PC e Mac, lo Zip rischia di diventare la spalla di questo piccolo ed economico giocattolo multimediale che, pur non essendo ancora sul mercato, ha già fatto parlare troppo di sé. Intanto Iomega ha da poco presentato l'ultimo nato di questi sistemi di archiviazione: Ditto Easy, una cartuccia da 3,2 Gigabyte.

ME

QTVR of a Pippin @WORLD

TGM NEWS

(del quale trovate la recensione su questo stesso numero) sarà supportato da un investimento pubblicitario di ben un miliardo e mezzo di lire; addirittura, la Gremlin affiancherà al titolo un concorso mediante il quale si potrà vincere una Opel Corsa Premier: davvero niente male!

MB

A SCUOLA CON SILICON GRAPHICS?

Chi non ha mai sognato di lavorare, anche solo per qualche ora, con una prestigiosa e potentissima stazione Silicon Graphics? Ai produttori cinematografici e agli animatori londinesi verrà offerta questa possibilità grazie a un investimento di oltre tre miliardi ad opera della famosa azienda americana: nei corsi, verranno messi a disposizione numerosi esperti che illustreranno dettagliatamente le tecniche più avanzate di generazione di effetti cinematografici attraverso il computer.

MB

RISTRUTTURAZIONE IN VISTA PER LA EIDOS

La Eidos ha annunciato una ristrutturazione dell'assetto societario che porterà alla nascita di due nuove etichette: la Eidos Interactive si occuperà dello sviluppo di videogames, grazie al massiccio apporto delle software house possedute quali Domark, Core Design, CentreGold, Simis, Big Red Software e Silicon Dreams; la Eidos Technologies, invece, si concentrerà su soluzioni di video compressione via software (campo che, con la comparsa sul mercato di prodotti sempre più "multimediali", sta conoscendo un notevole sviluppo, ndMB). "Gli ultimi sei mesi sono stati un periodo davvero eccitante per lo sviluppo dell'azienda", ha dichiarato il responsabile Charles Cornwall, "e la creazione di più divisioni rispecchierà meglio sia le esigenze del mercato che quelle di un migliore sfruttamento delle nostre risorse".

MB

COLPO GROSSO PER LA MICROSOFT

Questo è quanto mi è venuto in mente quando ho appreso della nuova alleanza stipulata da Microsoft con la software house DreamWorks Interactive: era nell'aria che Bill Gates volesse recitare un ruolo di primo piano anche nel mercato dei videogames e l'enorme stand dell'E3 con i numerosi titoli presentati ne era la prova più convincente; tuttavia, con questa mossa Microsoft ha deciso di affidare parte dei propri sforzi (e delle proprie risorse) a un team di programmatori decisamente esperto e i risultati si vedranno nel giro dei prossimi dodici mesi, durante i quali vedranno la luce ben quattro titoli: parliamo di Goosebumps: Escape From Horrorland, The Neverhood, Let's Get Cooking e Cooper McCue Breaks Through (di The Neverhood e dell'alleanza del team in questione con la Microfsoft trovate in questo stesso numero anche un'esauriente preview ad opera del sottoscritto.. NdSS). "Microsoft è attualmente la software house numero uno al mondo e sta crescendo più rapidamente dei principali rivali", ha spiegato Glenn Entis, il boss della DreamWorks Interactive, "e noi siamo molto fortunati a poter disporre delle loro incredibili risorse". D'altro canto, i prestigiosi soci hanno chiosato: "I giochi prodotti dalla DWI saranno caratte-

rizzati da un livello di creatività che la gente si aspetterebbe dal "triumvirato" formato da Spielberg, Katzenberg e Geffen e noi siamo letteralmente impazienti di presentare tale materiale al grande pubblico".
Le manovre di Gates non si fermano qui, dal momento che la sua azienda ha recentemente stipulato un accordo con Creative Labs (la produttrice della scheda sonora più diffusa al mondo, la celeberrima Soundblaster, per non parlare delle decine di versioni da essa derivate), che permetterà di presentare un kit denominato "Sound Blaster Multimedia Family 32 8X" costituito dalla Sound Blaster Plug and Play, un CD-ROM prodotto da Creative Labs ad ottupla velocità, due altoparlanti stereo e una serie di pacchetti software della Microsoft fra i quali vanno annoverati Microsoft Works 3.0, Fine Artist 1.0, Autoroute Express: Europe 1.0, Microsoft Golf 2.0, Explorapaedia e molti altri ancora. Il prezzo al pubblico dovrebbe aggirarsi attorno al milione.
MB

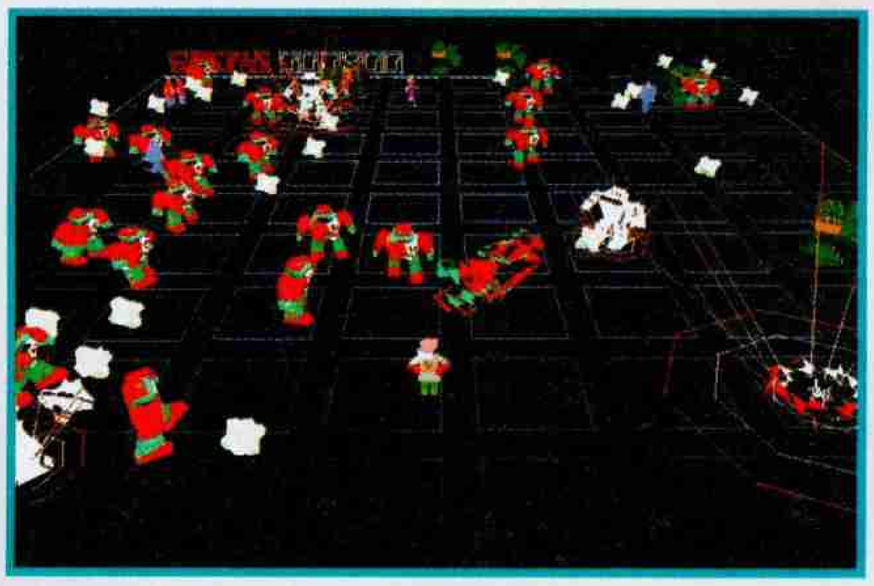
MATRIMONIO FRA WARNER BROS E VSV

Bugs Bunny, Duffy Duck, Sylvester & Tweety e Wile E. Coyote (quest'ultimo davvero mitico!) sono stati sicuramente fra i cartoni animati più divertenti mai realizzati, per cui tributare un doveroso riconoscimento alla Warner Bros mi sembra davvero il minimo. La succulente novità sta nel fatto che presto potremo vedere tutti questi personaggi sui nostri monitor, grazie all'alleanza stipulata dalla Virgin Sound and Vision di Richard Branson con la Warner Bros Interactive Entertainment: la sinergia consentirà una particolare cura nelle strategie di marketing e di diffusione dei prodotti. "Siamo molto soddisfatti dell'accordo raggiunto con Warner Bros", ha commentato Tom Turpin di VSV, "poiché i personaggi di Looney Tunes sono molto conosciuti sia tra i giovanissimi che fra gli adulti e titoli imperniati su di essi hanno un potenziale di diffusione decisamente invitante". Dan Romanelli, uno dei boss della Warner Bros, ha aggiunto: "Riteniamo che l'alleanza con la Virgin Sound and Vision sia molto interessante visto che ben conosciamo la loro dedizione nello sviluppo di titoli di estrema qualità, in grado di coinvolgere migliaia di intere famiglie. Così, pensiamo sia molto stimolante per i bambini partecipare ai giochi insieme ai loro genitori e non abbiamo dubbi che le loro attese saranno generosamente ricompensate".
MB

AMIGA: PIOVE SUL BAGNATO...

È proprio vero che i primi amori non si scordano mai: l'Amiga ha occupato a pieno diritto un posto nel mio cuore informatico ma, purtroppo, non passa mese senza che si leggano notizie tutt'altro che confortanti per l'ancora vasto e più che mai agguerrito popolo di amighisti. Mi spiace immensamente doverlo dire, ma la notizia che sto per darvi sembra davvero un epitaffio per il prodotto della defunta Commodore: l'Amiga Technologies pare stia per chiudere in Gran Bretagna dopo le dimissioni del suo general manager John Smith, del quale è doveroso ricordare i numerosi meriti (fra i quali essere stato uno dei protagonisti del rilancio dell'A1200 l'autunno scorso). Da quando la US Interactive TV Pioneer Viscorp ha comprato l'Amiga Technologies il mese scorso, non si è udita una sola parola sul futuro del computer non solo per quanto riguarda il mercato inglese, ma anche per quello europeo, per cui i più neri pensieri si

ROBOTRON X, IL GIOCO CONTROTENDENZA....



In quel dell'E3 l'attenzione mia e di Max fu attratta da un giochino semi nascosto nel padiglione della Williams di nome Robotron X. L'incredibile giocabilità, la sua immediatezza nonché la grafica particolarmente scarna attirarono la nostra attenzione già assuefatta a titoli multimediali dalle caratteristiche tecniche mostruose. In attesa di avere la possibilità di giocarci, questo Robotron X che solo a vederlo richiama i tempi andati dell'intrattenimento videoludico è prodotto dalla sconosciuta Player 1 e vanterà centinaia di livelli e numerosi bonus stage. Sviluppato per PC, PlayStation e Nintendo 64, il giochillo in questione vi vedrà impegnati a muovervi all'interno di una griglia in una furiosa battaglia contro i nemici meccanizzati, rappresentati per l'occasione da, ma chi l'avrebbe mai detto, dei robot alquanto desiderosi di insegnarvi le buone maniere. Tra le peculiarità di questo Robotron X, abbiamo il

fatto che, stando almeno alle dichiarazioni dei programmatori, non esiste un solo sprite all'interno del gioco... e questo vale addirittura per il contatore del punteggio: tutto quello che comparirà sullo schermo, ma proprio tutto, sarà infatti realizzato da poligoni tridimensionali. Al momento non ci è dato sapere ulteriori informazioni riguardo questo titolo, con l'eccezione del fatto che sarà uno dei primi videogame a supportare il futuro joystick analogico della Sony (naturalmente nella versione per PSX). Stando alle prime impressioni, questo Robotron X pare essere veramente divertente e coinvolgente. Anche in questo caso, ovviamente, vi terremo informati non appena ne sapremo qualcosa di più.
Stefano Silvestri

IL CORRIDORE RIBELLE DELLA MICROFORUM...

Dopo aver parlato in questi mesi dei prodotti della Microforum in termini non proprio esaltanti, non nego che avevo accettato di visionare l'ultimo prodotto dalla casa canadese non senza una qualche perplessità. Ebbene, contrariamente alla fama che ormai pareva circondare la software house in questione, Rebel Runner è un platform-game-shoot-'em-up fatto piuttosto bene, in cui dovremo guidare un nerboruto figaccione fino alla salvezza di non si sa chi e non si sa perché (lo spiega il manuale, ma come da tradizione non ho nessuna voglia di leggerlo. A proposito: a quanto ci dice la Microforum il suddetto manuale verrà presto tradotto in Italiano), lungo una serie di livelli popolati da mostri, ragni giganti, robot assassini, truzzi cyberspaziali e via dicendo. Il nostro eroe avrà a sua disposizione una sorta di "energia pranoterapeuta" che nasce dalle sue mani, con la quale potrà "curare" tutti i nemici che, manco a dirlo, una volta "guariti" (=distrutti) lasceranno come obolo delle simpatiche perline azzurre. Ognuna di queste permetterà al Corridore Ribelle di sparare un colpo a lunga distanza, anche se meno efficace dell'energia di cui sopra. Il contatto coi nemici, naturalmente, è fatale. Ogni tanto troverete qualche punto di restart, cosicché in caso di morte potrete ripartire da lì e non dall'inizio del livello. Basta, tutto qui: Rebel Runner gira tranquillamente sia sotto DOS, sia sotto Windows 95, non occupa molto spazio sul disco fisso e funziona egregiamente anche con un joypad a due pulsanti.
Detto questo, passiamo alle considerazioni vere e proprie.
A parte il dovuto plauso alla Microforum, che a quanto pare sembra aver ritrovato la retta via alla produzione di videogiochi degni di questo nome, va doverosamente detto come grafica e sonoro siano tuttora gli aspetti salienti di questo Rebel Runner: lo schermo non trema e il parallasse è convincente, anche se ogni tanto sotto Windows 95 ho riscontrato il tipico problema della "gelatina" di cui soffrono molte schede video quando si cerca di muovere porzioni troppo grandi di schermo a velocità diverse. I personaggi sono disegnati e animati molto bene, facendo veramente buon uso dei colori e della risoluzione 320x200 (a quanto pare, tutt'altro che obsoleta!). Anche la giocabilità sarebbe buona, se non che il livello di difficoltà è a mio avviso un po' troppo elevato, con conseguente frustrazione dovuta anche al basso numero di vite inizialmente a disposizione (solo due, un po' pochine, visto che basta toccare un avversario per morire). Ma questo dovrebbe di conseguenza tenere impegnati per un po' i giocatori più accaniti. Capiamoci, in giro potete trovare di meglio, ma a mio avviso vale più di un'occhiata.
Paolo Besser

VOCI DI CORRIDOIO

DEATHKEEP

Uscito una manciata di mesi fa su 3DO, Deathkeep rappresenta l'ennesima incursione della SSI nel mondo di Advanced Dungeon & Dragons (2a edizione). Questa volta l'approccio è più dalla parte degli arcade che dei giochi di ruolo: non ci si può creare il personaggio (ce ne sono tre fissi a disposizione e se ne deve scegliere uno), la trama è quasi nulla e tutto quello che si deve fare è aggirarsi per una serie di sotterranei realizzati "in vero 3D", menare i mostri e raccogliere gli oggetti. Su 3DO non era poi malissimo, anche contando la macchina sul quale girava, ma questa versione per Windows 95 è davvero un disastro: su un Pentium a 120Mhz riesce a scattare anche quando sullo schermo c'è poco, la grafica è estremamente semplice e il controllo del personaggio non è dei più precisi. Insomma, se proprio volete un titolo basato sul gioco di ruolo per eccellenza, aspettiamo il picchiaduro di Ravenloft della Acclaim, almeno quello dovrebbe riservarci qualche sorpresa.

ARRIVA IL JOYSTICK SENZA FILI

Da molto tempo sono presenti sul mercato diversi modelli di mouse senza fili, ma dispositivi analoghi in grado di poter essere convenientemente sfruttati nei videogames non avevano ancora fatto la loro comparsa.
The Owl è un prodotto realizzato da Pegasus che si propone di sostituire in tutto e per tutto non solo i comuni joystick a due pulsanti, bensì anche ogni sorta di mouse; ma andiamo con ordine e analizziamo il contenuto della confezione.
Anzitutto, è presente un manuale ottimamente realizzato che illustra dettagliatamente tutti i passaggi necessari al montaggio e all'installazione, mentre in un solo dischetto sono presenti il software proprietario che consente l'interfacciamento di The Owl con i giochi e Windows 3.11/95, un programma di settaggio e numerosi titoli dimostrativi in grado di rivelare appieno le potenzialità del prodotto; completano la sezione "ludica" un CD-ROM con la versione shareware di Duke Nukem 3D. Il materiale che costituisce il nucleo della periferica è costituito da una sorta di anello sul quale sono posti due pulsanti e un trasmettitore di impulsi, nonché dall'unità base che si posiziona comodamente sopra il monitor e riceve i segnali di posizione dall'anello: il collegamento di quest'ultima con il computer avviene attraverso una porta seriale a 9 pin; l'anello (o trasmettitore) può essere legato a un dito della mano tramite il nastrino in felcro fornito, oppure installato sulla leva di comando inclusa nella confezione: in quest'ultimo modo si ottiene in tutto e per tutto un joystick senza fili.

Per quanto riguarda l'utilizzo del prodotto, va anzitutto precisato che per essere impiegato con i giochi, questi devono prevedere lo sfruttamento del mouse, per cui non tutti i titoli potrebbero funzionare con The Owl; sebbene da un lato va evidenziato come sia necessaria molta pratica prima di ottenere risultati soddisfacenti, dall'altro è garantita una precisione di movimenti indubbiamente maggiore rispetto alle normali leve di comando. Un'altra possibile applicazione consiste nell'utilizzare The Owl con programmi di disegno che riconoscano la periferica, in modo da utilizzare la terza dimensione per stabilire l'ampiezza della tracciatura o l'intensità del colore (ma al momento non ci risulta che esistano software che supportino il prodotto, eccettuato per il titolo dimostrativo fornito sul dischetto).

ERADICHIAMO MAZZATE!

Non ne sapeva nulla nessuno, eppure la Accolade ha per le mani quello che all'apparenza sembra un giocone, tale Eradicator che già da nome è tutto un programma. Eradicator si colloca in quella fascia di sparatutto tridimensionali in soggettiva (che poi soggettiva non è...), ma grazie a un'approccio del tutto nuovo, si discosta da Doom et similia.
La visuale di gioco infatti, ricorda quella "esterna" di Duke Nukem 3D e a questa va aggiunta una conformazione molto particolare per un titolo di questo genere. Eradicator, al contrario dei giochi già citati, presenterà una non indifferente componente tipica dei platform game e non si limiterà a un canonico "sparaatuttoquellochesimuove" (cosa che ho avuto il dolore di riscontrare con Quake, ma per questo vi rimando alla preview). Come, non basta ancora? Beh, allora vi dico anche che oltre a sparare come dei matti e a zompare su piattaforme, i programmatori della Accolade hanno avuto la trovata geniale di permettere di scegliere tra tre differenti personaggi che fanno radicalmente cambiare la struttura di gioco se usati in momenti diversi: ognuno avrà diversi obiettivi, alla stessa stregua delle armi (nove comuni e quattro differenti per ciascuno dei tre personaggi). Insomma, Eradicator sembra davvero un bel gioco, almeno sulla carta, e le foto che vi proponiamo (molto Duke Nukem-style) fanno ben sperare. L'uscita è prevista per Natale.
MAO

TGM NEWS

stanno legittimamente facendo strada.
Il motivo delle dimissioni di Smith è principalmente costituito dal fallimento delle recenti politiche commerciali e dalle scarsissime vendite fatte registrare dall'indimenticato computer.
Ricordo ancora con nostalgia quando la Tatcher, oltre dieci anni addietro, consegnava a un fortunato acquirente il milionesimo Commodore 64 prodotto in Inghilterra...
MB

GRAN SUCCESSO DI DISNEY

Il titolo "Disney's Animated StoryBook: Toy Story", sviluppato su CD-ROM e rivolto a un target di giovanissimi, sta davvero andando a gonfie vele visto che ha raggiunto l'incredibile cifra di centomila copie vendute in sole tre settimane dal lancio degli USA.
Nel frattempo, Disney non dorme certo sugli allori e ha rilevato la software house Sanctuary Woods, la quale ha dichiarato di volersi concentrare unicamente sullo sviluppo di titoli educativi: sembra quindi che il settore educational stia per ricevere un ulteriore spinta, con immensa soddisfazione del sottoscritto. Speriamo inoltre che tali prodotti siano presentati in versione localizzata nei vari paesi, altrimenti il target rimarrà inevitabilmente limitato entro i confini della popolazione anglosassone.
MB

PHILIPS E GAMETEK, ACCORDO RAGGIUNTO

Pare proprio che la Philips Media faccia sul serio. Questa infatti, dopo i numerosi titoli presentati all'ECTS di Londra, ha stipulato un accordo con la Gametek per la commercializzazione in Nord America di molti giochi per Nintendo 64, Playstation, Saturn e PC CD-ROM. Il contratto, inoltre, garantisce alla Philips un'opzione per il promettente mercato asiatico: "l'alleanza garantirà alla Gametek di concentrarsi sugli aspetti creativi della produzione, lasciando completamente alla Philips il compito di pubblicizzare e distribuire convenientemente i prodotti", ha dichiarato il boss della Gametek Kelly Summer. Conoscendo il valore di entrambe i partner, è difficile supporre che in un prossimo futuro non salti fuori qualcosa di veramente valido.
MB

TEMPI D'ORO PER I TITOLI EDUCATIVI

Sembrano essere davvero di moda gli accordi fra una software house e una catena distributiva; più probabilmente, più che di una moda si tratta di convenienza commerciale per entrambe ed è proprio in questo senso che va interpretata la recente alleanza stipulata fra Attica, una software house specializzata nello sviluppo di titoli educativi per il mercato inglese, e YITM, il più grande distributore di tale software per le piattaforme PC e Acorn. "Volevamo ottenere una presenza più consistente nel mercato educational", ha dichiarato l'amministratore di Attica Hugh Simmons, "e l'alleanza con YITM consente ai migliori prodotti presenti sul mercato inglese di usufruire del migliore distributore del settore".
MB

IMMAGINARIA

Immaginaria viene definita la "festa del gioco" perché questa manifestazione è stata sempre intesa come momento di ritrovo per tutti i Giocatori, dando loro la possibilità di trovarsi insieme, parlare del loro hobby preferito e, ovviamente, giocare!
Ogni edizione di Immaginaria è diversa da tutte le altre, perché rappresenta i gusti e i desideri del pubblico, che sono in continua evoluzione. Ecco perché Immaginaria è cresciuta: all'edizione milanese si sono via via affiancate quelle di Bologna, quella di Torino e, a partire da quest'anno, quella di Forlì. Ogni volta l'organizzazione ha provato a offrire qualcosa di nuovo, a cambiare gli scenari, le proposte e i motivi di interesse, cercando in ogni modo di venire incontro alle richieste del nostro pubblico.
L'universo di Immaginaria, quindi, durante questi anni si è ampliato in maniera impressionante: al Gioco di Ruolo e a quello tridimensionale si sono affiancati, in rapida successione, il Gioco di Carte, il Gioco di Ruolo dal Vivo, la Narrazione Interattiva Multimediale, il concorso in costume, i Partecipation Games e molte altre iniziative, tutte nate per soddisfare la richiesta di novità e di coinvolgimento che anima gli appassionati.
Nel frattempo, l'organizzazione è cresciuta in termini di esperienza, e ha avvertito l'esigenza di fare compiere alla manifestazione un salto di qualità, che permettesse di soddisfare realmente i gusti di tutti, non solamente dal punto di vista ludico, ma anche da quello dello spettacolo e delle iniziative collaterali.
Il Gioco sarà ovviamente ancora al centro della manifestazione, con una montagna di iniziative studiate per i giocatori di tutti i livelli: ci saranno tornei, tavoli di gioco libero e dimostrazioni praticamente di tutti i giochi più divertenti, e moltissimi ospiti d'eccezione.
Questa volta, però, Immaginaria allargherà ancora di più i propri confini, offrendo cittadinanza anche a iniziative rivolte agli appassionati del mondo del fumetto, del libro, del cinema, dello spettacolo e di quello - sempre più celebrato - dei computer e dell'intrattenimento informatico, strizzando l'occhio anche al gioco "classico" e tradizionale.
Immaginaria '96!

Quando...

Come detto, Immaginaria si svolgerà dal 13 al 15 Settembre 1996.

Dove...

La cornice della prima edizione sarà nientemeno che il Palalido (Piazzale Lotto, Milano), uno dei templi dello sport meneghino, che da sempre ospita manifestazioni nazionali e internazionali di altissimo livello.

Cosa...

Il programma della manifestazione è ricchissimo e decisamente vario, ed è mirato ad accontentare i gusti e le passioni di tutti i partecipanti.

Giochi di Ruolo

Un grande spazio sarà riservato a questo tipo di giochi, che da sempre viene considerato fra i più divertenti e stimolanti in assoluto. A disposizione dei giocatori, esperti e principianti, centinaia di tavoli dove ottimi Master dirigeranno avvincenti partite ai Giochi di Ruolo più famosi e spettacolari:

Il Richiamo di Cthulhu
Il Gioco di Ruolo de Il Signore degli Anelli
Stormbringer
Cyberpunk
Guerre Stellari
Teenager Manga Mutanti
Giochi di Ruolo dal Vivo

N.I.M.

La multimedialità al servizio dei giocatori. Il N.I.M. (Narrazione Interattiva Multimediale) si avvale di musiche e immagini di atmosfera per coinvolgere completamente i giocatori nell'ambientazione che stanno affrontando.
Nelle mani degli esperti Master di Hyperion, videoregistratori e riproduttori stereo trasformano una bella avventura in un'esperienza davvero unica e coinvolgente, mettendo alla prova non solo l'inventiva e la fantasia dei giocatori, ma anche le loro doti di immedesimazione e di recitazione.
Sono previste sessioni de Il Richiamo di Cthulhu e Guerre Stellari.

Tornei di Giochi di Ruolo

In considerazione dell'enorme successo che il Gioco di Ruolo ha raccolto in questi ultimi anni, è stato naturale organizzare una serie di competizioni, dove viene messa alla prova la capacità dei giocatori di reagire alle varie situazioni che vengono loro proposte in maniera coerente con i personaggi che stanno interpretando.
Immaginaria ospiterà quindi le Finali dei Campionati dei Giochi di Ruolo editi da Stratelibri, un appuntamento che ogni anno richiama centinaia di appassionati da tutta Italia, oltre a un torneo dimostrativo di Advanced Dungeons & Dragons, il diretto discendente del capostipite di tutti i Giochi di Ruolo, Dungeons & Dragons.

Giochi di Carte

Lo sappiamo tutti: i Giochi di Carte Collezionabili sono la grande novità degli anni '90, e hanno rivoluzionato il modo di intendere il divertimento di milioni di giocatori in tutto il mondo. Il loro successo è testimoniato dalle decine di riviste specializzate che sono nate negli ultimi anni, completamente incentrate sull'analisi delle varie strategie di gioco e sulle quotazioni delle singole carte all'interno del mercato collezionistico.

Magic: L'Adunanza

Il gioco che ha sconvolto completamente le abitudini ludiche di milioni di ragazzi in tutto il mondo. Come è ovvio, nel corso di Immaginaria verrà riservato grande spazio a questo gioco: è previsto un ambiente di quasi 700 mq interamente dedicato ai diversi tornei in programma, oltre ai vari avvenimenti che coinvolgeranno sia i giocatori sia i collezionisti.
Eccezionali i premi: grazie al contributo della Cagiva, un ciclomotore verrà messo in palio, così come un Black Lotus e cinque Mox, che andranno ai vincitori del grande Torneo Internazionale.

Torneo Internazionale di Magic

Sabato e Domenica si affronteranno i migliori giocatori provenienti da tutto il mondo. Il regolamento prevede due giorni di sfide all'ultima magia, a conclusione dei quali verrà proclamato un unico vincitore che guadagnerà, oltre al ricco primo premio, anche punti validi per essere inserito nella classifica internazionale, nonché l'invito a partecipare al circuito professionistico mondiale.

Le Olimpiadi di Magic

Una vera e propria indigestione di Magic! 7 ore consecutive di gioco, dove i giocatori potranno sperimentare ogni tipo di torneo immaginabile: singolare, a coppie, tre contro tre, a cinque, per finire con un Gran Melée, un torneo dove saranno impegnati contemporaneamente più di cinquanta giocatori!

MIRAGE

Magic-Lampo

Sulla falsariga delle competizioni scacchistiche, anche Magic inaugura una sua variante più dinamica e appassionante.
Ogni giocatore ha a propria disposizione 15 minuti per completare tutti i propri turni, alternandosi - ovviamente - con il suo avversario.

Nonsolomagic

Se Magic può vantarsi di essere il re dei Giochi di Carte, sono davvero tanti i pretendenti alla piazza d'onore. Su tutti, però, tre meritano particolare attenzione. Si tratta di Netrunner, del Gioco di Carte de Il Signore degli Anelli (la versione italiana di Middle Earth: the Wizards) e di Cthulhu! (Mythos).

Giochi Tridimensionali e da Tavolo

Immaginaria ospiterà un'intera sezione dedicata ai giochi con miniature. A questo splendido hobby verrà riservata una palestra, all'interno della quale i giocatori di Wargame Storico potranno approntare i loro campi di battaglia, schierare i loro eserciti e sfidarsi in epiche battaglie.

Advanced Squad Leader

De Bellis Moltitudinis & De Bellis Antiquitatis
S.P.Q.R.
Kill Zone
Braveheart
Formula Dé
Blue Max

Fumetti

Il mondo delle "nuvole parlanti" (come qualcuno ha definito la letteratura a fumetti) avrà lo spazio che si merita, con la presenza di espositori specializzati e di alcuni fra gli autori italiani e stranieri più noti e apprezzati.

Cinema

L'Ottava Arte sarà rappresentata più che degnamente, con un fittissimo programma di proiezioni di film di fantascienza, nell'ambito di Immaginaria.
Inoltre, i partecipanti potranno acquistare le videocassette dei loro film preferiti, rivolgendosi ai fornitissimi espositori che saranno presenti aalla manifestazione.
In particolare, siamo orgogliosi di potere annunciare fin da ora che nel corso della manifestazione, la Manga Video offrirà ai convenuti la possibilità di gustarsi nientemeno che la proiezione in anteprima di Street Fighter II, il film a cartoni animati ispirato a uno dei videogiochi più famosi di tutti i tempi. Un occasione da non perdere per tutti gli amanti del genere!

SPONSOR

Immaginaria non è solo Stratelibri, ma anche Play Press, Kalì Comics, Editrice Nord, Ediperiodici, Xenia, tutte aziende che hanno indissolubilmente legato il loro marchio a proposte di altissima qualità per un pubblico appassionato ed esigente.
In più, sarnno presenti in qualità di sponsor d'eccezione addirittura Radio DJ, l'emittente radiofonica più seguita e popolare, e la Manga Video, che oltre ad offrire l'anteprima di Street Figther II, presenterà il suo nuovo catalogo italiano, dove spiccano vere e proprie gemme della produzione di cartoni animati giapponesi come Ghost in the Shell, AD Police e Dominion.

Ospiti!

Immaginaria chiama a sé grandi nomi del mondo del gioco, persone amanti innanzitutto del divertimento, uomini che da sempre hanno coltivato la propria passione per il gioco e che sono pronti a condividerla con tutti. I grandi ospiti di Immaginaria saranno presenti per tutta la durata della manifestazione, presenzieranno agli stand, interverranno e accoglieranno le domande e le richieste del pubblico.

Richard Garfield

Il geniale creatore del più sensazionale gioco di carte che sia mai stato giocato parteciperà alla manifestazione in qualità di ospite d'eccezione. Il creatore di Magic: l'Adunanza, il Grande Dalmuti e RoboRally, solo per nominare alcuni titoli, già ospite Stratelibri in occasioni precedenti, sarà a disposizione di fan e ammiratori, appassionati e curiosi, per scambiare quattro chiacchiere e avere un confronto di idee con tutti coloro che vorranno venire a salutarlo.

Gregg Stafford

Il presidente di una delle case editrici di Giochi di Ruolo più amate in assoluto, la Chaosium (mamma di Stormbringer, di Il Richiamo di Cthulhu e del gioco di carte Cthulhu-Mythos), getterà la sua esoterica luce sulla manifestazione, partecipando come gradito ospite, e gratificando con una sua speciale "benedizione" tutte le partite, gli appassionati e gli amanti delle saghe di Lovecraft e Moorcock.

Angelo Montanini

Grande copertinista, illustratore d'eccezione, Angelo Montanini si è distinto recentemente, oltre che con le proprie immagini a corredare i prodotti Stratelibri, come uno degli illustratori di punta del Gioco di Carte del Signore degli Anelli (ha

50 carte al suo attivo!), partecipando abbondantemente anche alla realizzazione del gioco Cthulhu-Mythos.

Stefano Baldo

Emergente illustratore dal tratto chiaro e naturale, ha regalato alcune illustrazioni uniche e spettacolari agli amanti dei gdr. Uno dei principali illustratori di Excalibur, ha collaborato con 15 carte alla realizzazione del gioco di carte de Il Signore degli Anelli.
Stefano Baldo e Angelo Montanini saranno a disposizione di tutti coloro che vorranno ricevere loro autografi, scambiare due parole o semplicemente conoscerli.

Sotto l'occhio delle Telecamere!

L'intera manifestazione Immaginaria sarà al centro dell'attenzione dei media, dato che anche due emittenti televisive di grande importanza visiteranno il Palalido!
Fantasy, la trasmissione di Odeon TV dedicata al mondo del fantastico e le telecamere di Studio Aperto, il telegiornale di Italia 1 saranno presenti alla manifestazione, riprendendo, così, tre giorni di divertimento ludico come mai se ne sono visti a Milano.

Vi aspettiamo

Il preciso intento dell'organizzazione è quello di offrire anche agli amici più lontani la possibilità di partecipare a Immaginaria.
Sono state perciò stipulate alcune convenzioni con gli alberghi della zona, così da potervi offrire una certa scelta, a seconda delle vostre esigenze.
Verranno organizzati inoltre una serie di pullman che, partendo dai negozi Avalon, vi porteranno direttamente davanti ai cancelli di Immaginaria.
Per quanto riguarda il biglietto di ingresso della manifestazione, il suo costo sarà di Lit 10.000 al giorno, ma ci sarà la possibilità di godere di forti sconti nel caso voleste iscrivervi a tutte e tre le giornate: chi si abbonerà per 2 giorni dovrà pagare solo Lit 17.000, mentre il biglietto valido per tutte e tre le giornate costerà solamente Lit. 24.000.
Per potere usufruire delle nostre condizioni, non dovete fare altro che contattare telefonicamente la Stratelibri o uno dei negozi Avalon.

Dopo avere detto tutto questo, cos'altro dobbiamo ancora aggiungere? Be', tanto per cominciare vi basti sapere che il programma che vi abbiamo appena esposto è soltanto provvisorio. Questo non significa però che le iniziative saranno in realtà di meno, anzi... i programmi che ci sono per Immaginaria sono molto, molto più numerosi e succulenti di quanto voi possiate sognare. A questo punto non vi resta che visitare la manifestazione e vedere con i vostri occhi tutto quello che è stato organizzato...

Maggiore-Budget, rent-a car è fornitore ufficiale di Smau '96.

Sma

Futuro s

Navigare con Internet nel salotto di casa. Investire i propri risparmi con il semplice clic di un mouse. Attingere dati attraverso le reti informatiche. Il futuro è oggi. Facile, accessibile, con tutti gli strumenti dell'informatica e delle telecomunicazioni per lavorare, comunicare, esprimersi, vivere il tempo libero in modo più semplice e creativo.

C'è un posto dove questo futuro è presente: Smau '96. L'esposizione internazionale dell'Information e Communications Technology, il maggiore appuntamento in Italia - e uno dei più importanti del mondo - per trovare in un colpo solo tutte le innovazioni, i prodotti, le soluzioni che renderanno più semplice il nostro presente.

u '96.
emplice.

Grandi settori generali, e otto aree applicative: *Financial Smau*, *PubbliSmau e Smart Hospital*, *Networking*, *Catal-Cad*, *Multimedia World*, *Softland*, *Pianeta Internet*, *Universo Stampanti*. E poi incontri, convegni, seminari per conoscere e approfondire.

Smau '96. Il futuro semplice non è solo un tempo verbale.

Smau. Dove il futuro è presente.

Fiera di Milano, 18-22 ottobre 1996, *ore 10-19.*

GIORNATE A PAGAMENTO			GIORNATE RISERVATE	
18 Venerdì	19 Sabato	20 Domenica	21 Lunedì	22 Martedì

Per informazioni: uto@smau.it - tel. 02-76067.451-440 (fax)
Smau su Internet: http://www.smau.it/magellano

Society of Manufacturing Engineers

FERAM

FIERA MILANO

smau

Esposizione internazionale dell'information & communications technology

Aut. Reg. N° 06270D del 6/3/1995 **Syncronia**

BETHESDA SOFTWORKS™

Con questo mese ho capito cosa significhi essere veramente un giornalista... Viaggi, interviste, aerei, taxi, registratori e macchine fotografiche. Tutto molto bello, ma non chiedetemi come sia Washington...

Perché, vi starete domandando? Perché di Washington non ne ho neanche vista l'ombra, sempre che non si voglia considerare tale la tangenziale a 6 corsie, regolarmente instasata di traffico, che dall'aeroporto mi ha portato all'hotel antistante la sede della Bethesda Softworks, un gigantesco quanto moderno palazzo con tanto di serra artificiale al suo interno. Una volta essere atterrato al Dulies Airport dopo un viaggio di quasi 9 ore in compagnia di un collega italiano, mi unisco al gruppo dei giornalisti inglesi ospiti della Virgin e accompagnati dal simpaticissimo James Beaven. Giusto il tempo di trovare John Lee, l'orientale Responsabile Marketing della software house in questione, con tanto di furgone da dieci persone, ed eccomi imboccare la famigerata succitata autostrada che, dopo numerosi chilometri (circa 30, se la conversione in miglia non mi inganna) ci deposita nella piena campagna antistante la capitale americana. Dopo essermi fermato a un supermarket e aver visto i 6 inglesi comperarsi "solamente" 25 litri di birra per la serata, finalmente è stata la volta della Woodfin Hotel e dell'incontro con Vladko Andonov, l'istrionico ed euforico PR della software house americana. Passata una cena dove tra cucina tex-mex, un po' d'alcool e i primi effetti del jet-lag la testa più che stare ferma sembrava un giroscopio impazzito e, soprattutto, dopo una breve ma intensa nottata passata in branda, giunge l'ora della presentazione dei quattro titoli che la Bethesda Softworks ha in serbo per noi: Daggerfall, Skynet, X-Car Racing e l'ancora lontano The 10th Planet.

Stando a quanto visto in queste due giornate passate negli USA, le prospettive future della casa che solo di recente ci ha regalato Future Shock sono, almeno a mio avviso, più che rosee. Tutti i videogame sono estremamente interessanti: Daggerfall è il titolo che probabilmente avvicinerà al mondo degli RPG gli amanti degli arcade in soggettiva stile Doom; Skynet, quanto all'engine, si candida come l'unico vero contendente di Quake, almeno finché non usciranno Prey e Unreal; X-Car sembra essere il gioco di guida "totale", capace di ammaliare sia coloro che per il mondo delle corse gradiscono un approccio decisamente arcade che quelli che invece preferiscono simulare ogni singolo dettaglio della propria vettura; The 10th Planet infine, beh, è forse la simulazione spaziale più bella che mi sia capitato mai di vedere. Non ho avuto il piacere di veder girare X-Wing vs. Tie Fighter, ma posso assicurare che Wing Commander IV esce dal confronto decisamente malconcio e pure lo stesso Privateer - The Darkening, visto due mesi fa a Los Angeles, rischia seriamente di venire spodestato dal suo trono ancora prima di esserci salito. Fortunatamente per quelli della Electronic Arts, però, l'uscita del "Decimo Pianeta" è ancora là da venire (si parla della prossima estate). Ma non voglio certo anticipare qui la dettagliata analisi dei 4 titoli della Bethesda, per cui concludo questo lungo preambolo per passare a una più dettagliata analisi.

Partendo da Daggerfall, il secondo episodio della serie Elder Scrolls nonché il successore di Arena, c'è da dire che ci troviamo di fronte a quello che non esito a definire l'RPG totale, capace di racchiudere in sé tutti i titoli che l'hanno proceduto nonché aggiungere quegli elementi arcade che, elevando l'azione, non mancheranno di attrarre le attenzioni di coloro che finora si erano rivolti ad altri lidi.

La sua uscita era stata prevista orginariamente un anno fa ma il successo ottenuto da Future Shock e dal relativo motore grafico X-nGINE hanno spinto Julian LeFay a ritardare il tutto di dodici mesi in modo da regalarci un titolo in vero 3D. Questo significa che si potranno compiere tutti i movimenti possibili, un po' come in Quake, senza alcuna limitazione di sorta e senza riscontrare la minima anomalia nell'applicazione delle texture. Sarà possibile visitare svariate locazioni e interagire con la stragrande maggioranza della gente che si incontrerà per le strade delle città, ognuna coi propri problemi che solo voi potrete risolvere: eh già, perché si d il caso che TES: Daggerfall sarà strutturato attorno a una sola trama principale e centinaia di sottotrame virtualmente infinite, visto che queste vengono generate di volta in volta automaticamente dal computer. In tal modo, potrete decidere voi cosa fare e quanto far durare il gioco, quali missioni accettare e quali no; potrete addirittura intraprenderne una e abbandonarla subito dopo, qualora vi si presentasse un qualcosa che ritenete più conveniente. Come in un qualsiasi RPG che si rispetti, in Dagger-

fall, prima di iniziare l'avventura, il giocatore potrà creare il proprio personaggio con le caratteristiche che ritiene più opportune, a partire dalla sua classe (guerriero, elfo, mago, etc.) e dalle armi (o incantesimi) a sua disposizione, per finire con il suo abbigliamento, la sua casa, le sette alle quali si può unire o le amicizie che può stringere. Il grado di dettaglio posto in questa fase è così accurato che francamente non mi sembra di ricordare nulla di simile in precedenza. Il gioco richiederà come minimo un 486 66MHz con 8MB di RAM e 40MB di hard disk ma, come tutti sappiamo, queste sono le solite dichiarazioni di facciata: un DX4 100MHz con 16 MB di RAM vi garantirà un livello accettabile di divertimento mentre, se vorrete veramente ricavare il massimo della gratificazione da Daggerfall, è consigliabile essere i proprietari di un Pentium.
Questo è quanto descritto dalla press release: come tutti sapete però, sono un tipo che difficilmente si accontenta, per cui ho pensato bene di andare ad intervistare direttamente Todd Howard, uno dei tre programmatori responsabili del progetto. Ecco il resoconto del nostro breve colloquio:

SS: Daggerfall sembra essere un gioco dalle potenzialità inesplorabili: quali sono secondo te le sue caratteristiche più importanti?
TH: Credo la totale libertà d'azione che viene concessa al giocatore: la trama è totalmente non lineare, nel senso che sostanzialmente, una volta entrati in Daggerfall, se si vuole si può anche non uscirne più. Ci sono più di 48.000 chilometri quadrati di area di gioco da esplorare (!!!), e oltre 150 dungeon da scoprire, dei quali una trentina predefiniti (quelli relativi alla missione principale) e altri che di volta in volta vengono creati dal computer. Col sistema Spellmaker™ il giocatore potrà progettare il proprio sistema personale di incantesimi, con il Potionmaker™ le proprie pozioni e, infine, con l'Itemmaker™ i propri oggetti magici. Il fatto che la trama sia è non lineare significa inoltre che Daggerfall che si potrà concludere l'avventura in dozzine di modi diversi.

SS: 48.000 chilometri quadrati sono veramente tanti: quante locazioni ci sono da visitare?
TH: Circa 30.000 (!!!). Pensa solo che per completare ogni singola missione puoi metterci dalle 2 ore a un paio di giorni e, quando i ragazzi hanno fatto il beta-testing, per arrivare dall'inizio alla fine del gioco ci hanno messo all'incirca due settimane e mezzo. Utilizzando il cheat, per visitare tutte le locazioni una in fila all'altra sono necessarie all'incira 40 ore.

SS: Come si pone il vostro X-nGINE rispetto a uno tanto acclamato quale quello di Quake? Non avete paura che Daggerfall possa essere superato tecnicamente dal gioco degli id Software prima ancora di essere pubblicato?
TH: Quando abbiamo creato l'X-nGINE il nostro compito è stato quello di realizzare il motore più versatile possibile, piuttosto che farne uno che andasse bene solo per raffigurare determinate locazioni (i dungeon... NdSS). L'engine alla base di Daggerfall e, a maggior ragione, l'X-nGine 2 che muoverà The 10th Planet, sarà molto più versatile di Quake perché, oltre a implementare perfettamente l'alta risoluzione, permetterà la realizzazione di oggetti tra loro separati (ad esempio case e palazzi in mezzo ad una pianura), mentre in Quake qualsiasi oggetto dev'essere "attaccato" a quelli che gli stanno a fianco. Con l'engine di Quake ad esempio non sarebbe possibile fare un gioco come X-Car.

SS: Come mai Daggerfall gira solo in bassa? Non credete che coi tempi che corrono questo possa essere un po' riduttivo?
TH: Daggerfall è stato concepito quasi tre anni fa, ed allora nessuno si immaginava che l'hi-res sarebbe diventata il nuovo standard. Meglio così, comunque, perché in questo modo Daggerfall girerà bene su quasi tutti i PC.

SS: In quanto è stimabile la longevità di Daggerfall?
TH: Se si vuole compiere la missione principale per portare a termine il gioco il più in fretta possibile, saranno necessarie circa 100-150 ore. Altrimenti il gioco è virtualmente infinito. Ci sono circa 300 missioni da portare a termine, delle quali 250 sono predefinite (cioè fatte una volta, non si fanno più) mentre le rimanenti (quelle generiche) variano costantemente, essendo generate automaticamente dal computer che di volta in volta si limita a cambiare solo alcune variabili. Per ottenere gli incarichi basta andare in giro per le città, entrare nelle case e parlare con le persone che si incontrano. Ci si può unire ad esempio a una Gilda e diventare dei suoi membri, così come si può diventare cavalieri o qualsiasi altra cosa si voglia. Se si interrompe una missione per intraprenderne un'altra, possono al limite esserci delle conseguenze. Quello che però è certo è che se si torna dalla persona che ci ha affidato l'incarico che noi non abbiamo completato, questa se ne ricorderà e ci manderà via trattandoci malamente.

Come potete aver intuito, allora, The Elder Scrolls: Daggerfall è un progetto che è partito con l'obiettivo di essere il seguito di TES: Arena ma che si è via via ingrandito fino a diventare una vera e propria simulazione di quella che potrebbe essere l'ipotetica vita di un personaggio che vivesse in un immaginario mondo fantasy. E' stato quindi solleticato da questa idea che, a ora di pranzo, mi sono avvicinato a Julian LeFay, eccentrico programmatore capo del progetto Daggerfall nato in Danimarca, avvicinatosi al mondo dei videogame come pirata di caratura internazionale ai tempi dell'Amiga, poi diventato realizzatore di demo di successo e quindi partito alla volta degli USA senza la certezza di un impiego ma determinato a lavorare per qualche software house. E così, tra un morso a un panino e una sorsata di Coca Cola, sotto la volta che caratterizza la serra all'interno del palazzo dei Bethesda, sono venuto a sapere alcune cose...

SS: Due anni e mezzo di lavorazione (in realtà quasi 3... NdSS) e oltre un anno di ritardo rispetto all'uscita originariamente prevista: ho quasi l'idea che Daggerfall sia per te una sorta di opera perennemente in costruzione, quasi che non fossi mai completamente contento di quello che hai appena fatto. E' così?
JL: In effetti è così: ritengo chiaramente che Daggerfall sia l'RPG più completo che sia mai stato prodotto, eppure avrei voluto fare meglio alcune cose, come ad esempio l'interazione sociale e politica tra i vari personaggi. Il mio videogame ideale è quello dove una persona possa entrare in una taverna e mettersi semplicemente a chiacchierare con gli avventori del locale. Ma realizzare questo non è certo facile... Comunque sia ho già in mente cosa fare col terzo episodio della serie, che tra l'altro sfrutterà l'X-nGINE 2.

SS: Stando a quello che ho visto mi è sembrato che Daggerfall sia un RPG unico nel suo genere. Insomma, se dovessi pensare a eventuali antagonisti, non me ne verrebbe in mente uno. Si tratta di un'abile mossa di marketing o il gioco ha preso spontaneamente una sua strada durante la fase di sviluppo? Quali possono essere i suoi concorrenti diretti?
JL: Ad essere sincero il gioco è venuto così com'è, senza particolari calcoli: avevamo un'idea, l'abbiamo sviluppata, ci abbiamo lavorato sopra e ne è uscito Daggerfall. Quanto ai concorrenti, sinceramente non mi sembra ci sia alcun prodotto che ci possa dare fastidio: Witchaven 2 è troppo diverso mentre Dungeon Keeper dei Bullfrog mi sembra affronti il tema dell'RPG totalmente sotto un altra prospettiva.

BETHESDA SOFTWORKS™

Bene, terminato questo breve colloquio ho pensato che non fosse il caso di insistere, anche perché nel tardo pomeriggio era già programmata un'intervista ufficiale con Bruce Nesmith, Don Nalezyty e lo stesso Julian LeFay. Terminato allora il pranzo, sono tornato negli uffici dei programmatori dove ho assistito alla presentazione di Skynet, seguito ufficiale di Future Shock.
Partito come add-on, è presto diventato uno stand-alone che conterrà 8 nuovi livelli per il gioco in single-player e 8 nuovi quadri per il gioco in rete, forse la carenza maggiore di future Shock che, come molti di voi ricorderanno, non permetteva il multi-player. Se chiaramente l'unico scopo di questi ultimi otto livelli è solamente quello di sopravvivere, nelle missioni che si affronteranno da soli lo scopo principale sarà quello di sventare la minaccia costituita da un missile nucleare con cui Skynet minaccia di sbarazzarsi una volta per tutte dell'umanità. Mandati infatti in una normale missione di ricognizione in un complesso di produzione dei robot, si scoprirà che i Terminator sono entrati in possesso di una testata atomica residuata ancora dai tempi in cui a comandare il nostro pianeta era la razza umana. Stando a quanto ho capito, l'ordigno è contenuto nei tubi di lancio di un colossale sottomarino della classe Los Angeles, attraccato al molo di un qualche porto americano.
Questo fatto è il pretesto per l'introduzione in Skynet di un nuovo elemento, che in Future Shock non era presente: l'acqua. Al momento in cui ci è stato dato di vedere il gioco, tale innovazione era ancora in fase di sviluppo, tant'è che si potevano vedere sostanzialmente solo i riflessi delle onde muoversi sopra il fondo asciutto del mare, ma i programmatori mi hanno assicurato che l'effetto sarà molto realistico. Tra le varie azioni che sarà possibile compiere rientrerà quindi anche il nuotare, cosa che in Future Shock era ad esempio preclusa ma che in Quake è già presente. Da quanto visto, la grafica di Skynet è nettamente migliorata: sarà stata l'alta risoluzione (che però provocava ancora frequenti crash del sistema), saranno state le nuove texture, ma resta il fatto che gli interni del sottomarino erano davvero eccellenti, con tanto di strumentazioni, lettini per la ciurma e stanza dei missili. Da alcune indiscrezioni pare che ci sarà addirittura un livello dove si sarà in lotta contro il tempo, dato che, dopo che si sarà entrati nel sottomarino, i robot si accorgeranno della nostra presenza e affonderanno il sommergibile, con noi impegnati a riuscire a scappare prima di affondare insieme al relitto.
Contrariamente a quello che si potrebbe pensare osservando le immagini, Skynet non implementerà ancora l'XnGine 2, bensì un'evoluzione del primo motore che, come si è ormai capito, permetterà l'utilizzo dell'alta risoluzione. Non solo, ma i possessori di Future Shock potranno poi rigiocare le 17 missioni originarie avvalendosi questa volta della grafica in SVGA, dato che i file contenuti nel prossimo stand-alone della Bethesda andranno direttamente a modificare l'engine del precedente titolo dedicato alla saga di Terminator. Considerando che non solo il prodotto verrà venduto al prezzo estremamente competitivo di 29,99 dollari (circa 45.000 lire) ma che, in concomitanza a tutto ciò, il prezzo di Future Shock verrà ribassato nella speranza che Skynet faccia da traino e rilanci le vendite di quello che la Bethesda vede come il solo vero competitore di Quake, si capisce come dietro a questa operazione si celi una manovra commerciale molto astuta.

Quanto invece agli 8 livelli per il multi-player, c'è da dire che in Skynet saranno presenti altrettanti nuovi personaggi, ognuno con le proprie caratteristiche (donne, uomini e robot), che si affronteranno in delle avvincenti arene tridimensionali ambientate tanto nei sotterranei delle basi nemiche quanto nei diroccati spazi aperti delle città post-atomiche. Tra le feature più interessanti che hanno attratto la mia attenzione figurano la visuale in terza persona, che permetterà di vedere il proprio personaggio (rigorosamente tridimensionale) muoversi per gli scenari secondo una prospettiva che mi ha ricordato molto Into the Shadows degli Scavenger, nonché il fatto che se si colpisce l'avversario (con un fucile a pompa così come con un missile) questi barcolla e arretra di qualche passo; come nota di colore, credo sia da evidenziare che se si è abbastanza bravi da centrare il nemico alla testa, questa comincerà a zampillare sangue in un fiotto di pixel rossi. Ci si può divertire con la jeep ad investire i robot avversari e adesso, a dispetto di una volta, quando si viene colpiti si sente il proprio personaggio urlare dal dolore. Chiude da ultimo la vista in soggettiva dal missile (sempre che ovviamente si usi il lanciarazzi). Tra le curiosità non ancora visibili ma che mi è stato assicurato che verranno implementate, c'è da annoverare una visuale del nemico alla Terminator, con tanto di scansione agli infrarossi e dati che fluiscono ai lati dello schermo. Se possedete quindi almeno un 486 DX 50MHz con 8MB di RAM (per giocare in bassa) o, meglio, un bel Pentium con 16MB di RAM (per giocare in alta), direi che a ottobre Skynet potrebbe costituire l'eccellente alternativa a Quake, con le sue oltre 17 armi a disposizione, i suoi 20 e più tipi di robot avversari (tutti rigorosamente in vero 3D), la sua musica in surround e la predisposizione per gli occhiali per la realtà virtuale (Virtual I/O e Forte VFX 1 HMD).

Cambiamo a questo punto genere e passiamo al gioco di guida che quelli della Bethesda hanno in mente per noi, quell'X-Car cui, purtroppo, le foto a nostra disposizione non rendono giustizia. Chiunque voglia cimentarsi a bordo di futuristici bolidi da 700 cavalli tanto in veri e propri circuiti quanto per le strade di Seattle, dovrebbe guardare con un certo interesse a questa simulazione automobilistica tridimensionale, capace a mio avviso di riunire in sé un po' tutti quegli elementi che hanno decretato il successo di titoli quali Screamer, Nascar Racing e F1GP. Basato interamente anch'esso sull'ormai famoso motore X-nGine (quando si suol dire la versatilità...), X-Car vi metterà alla guida di 16 bolidi che potrete configurare da cima a fondo o lasciare invece così come sono. I patiti delle produzioni di Geoff Crammond o dei Papyrus si dileteranno senz'altro a modificare variabili quali sospensioni, freni, motore (V6, V8, V10, V12 boxer o in linea), cambio, carburante (benzina o metanolo), pneumatici e alettoni, con tanto di movimenti di camera e zoomate sul pezzo sul quale si sta agendo alla Indy Car Racing; quelli che invece vogliono solo entrare nell'abitacolo e guidare all'impazzata, preferiranno lasciare le cose come stanno.

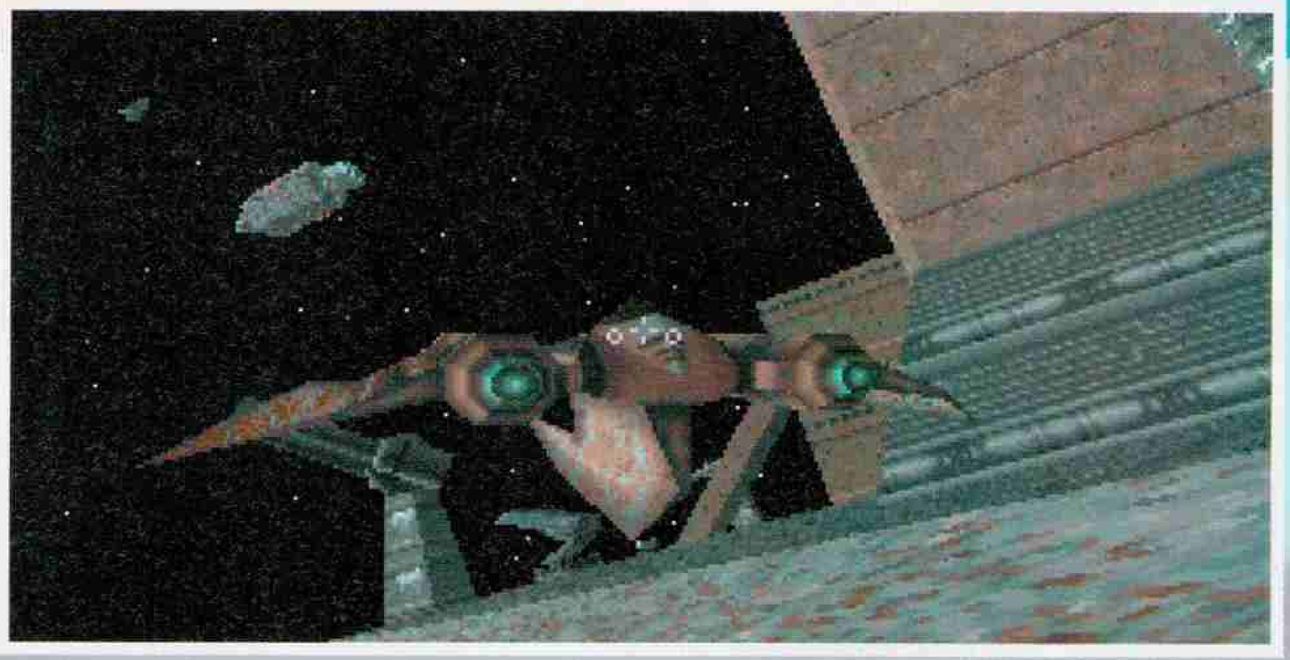
Già, perché per chi non l'avesse capito, X-Car può essere giocato tanto come un arcade quanto come una simulazione. Non solo: utilizzate la visuale posteriore rialzata e avrete Screamer, entrate nell'abitacolo e avrete Nascar Racing, guardate infine la corsa da una telecamera posta molto alta in cielo e avrete uno di quei vecchi coin-op (dei quali purtroppo non ricordo più il nome) che spopolarono anni fa in sala giochi, con la loro bella macchinina ferma al centro dello schermo e la pista che roteava attorno ad essa.

Gli amanti delle statistiche gioiranno nel sapere che i circuiti presenti saranno 10, dei quali 5 realmente esistenti (con ponti, edifici e cartelloni pubblicitari fedelmente riprodotti) e i rimanenti inventati di sana pianta dalla divisione occidentale della Bethesda di Seattle, che, come accennato in precedenza, ha anche programmato un circuito nella loro città, con tanto di palazzi e strade fedelmente riprodotti. Saranno presenti condizioni atmosferiche quali vento, pioggia e foschia, i modelli fisici utilizzati per calcolare le vere forze agenti su un veicolo in corsa paiono essere all'avanguardia e, udite udite, per testare le diverse regolazioni attuate sul proprio bolide si potrà non solo correre su dei circuiti di prova ma si potrà sfruttare, per la prima volta nella storia dei videogame, addirittura la telemetria.

Le risoluzione massima utilizzabile è nientemeno che l'800 x 600, ci si potrà avvalere di un'opzione multi-player fino a 8 giocatori e si potrà visualizzare in tempo reale la corsa sotto numerose angolazioni o riguardarsela tranquillamente col comodo "instant replay", ormai immancabile nei giochi di guida che si rispettino.

Questo per quanto riguarda i dati tecnici: se poi invece volete sapere quello che ho osservato personalmente, sappiate allora che ho potuto vedere all'opera un interessantissimo gioco di guida dove si può ottenere il massimo solo un Pentium 166 ma dove si possono configurare variabili quali risoluzione e dettaglio dell'orizzonte, fumo, alberi, erba, strade, palazzi, effetti delle luci e muri per venire incontro anche ai possessori di macchine meno pompate. Alla mia domanda se vogliano mettersi più in concorrenza con la Graffiti o con la Microprose, mi è stato risposto che il loro impegno è quello di realizzare più un'alternativa a F1GP che non a Screamer. Come detto, il gioco mi è sembrato decisamente interessante. Al momento si sarebbe teoricamente in fase di debugging, ma in realtà ci sono ancora alcuni importantissimi particolari da sistemare quali l'aderenza in curva delle gomme (la vettura allo stato attuale è inchiodata a terra indipendentemente dal fondo stradale o dal tratto che si sta percorrendo) e l'intelligenza artificiale delle macchine, visto che in alcuni tracciati queste vanno diritte in curva o, in caso di incidente, dopo l'impatto restano sul posto anziché ripartire. Nonostante tali evidenti mancanze, la sensazione che si prova guidando uno qualsiasi dei veicoli di X-Car è eccellente: si ha spesso un perfetto controllo della macchina e ci si sente quasi sempre padroni della situazione. Dei 10 circuiti disponibili attualmente ne sono stati realizzati solo 6 e tutto sommato, considerando quello che c'è ancora da fare, ho qualche perplessità sul fatto che il titolo di guida dei Bethesda possa essere realmente pronto per Settembre. Staremo a vedere...

BETHESDA SOFTWORKS™



Detto questo, potreste pensare di esservi fatti un'idea più che discreta di quello che la casa di Washington ha in serbo per la prossima stagione: purtroppo però per voi che mi dovrete sorbire ancora per qualche migliaio di caratteri e per me che li devo scrivere, la Bethesda aveva tenuto il meglio della propria produzione per ultimo. Sto parlando quel The 10th Planet che ha tutte le credenziali per diventare la futura pietra miliare delle simulazioni spaziali. Prima però di descrivere la storia alla base di questo gioco, credo sia necessario tornare indietro di qualche mese.

Independence Day (o ID4, come lo chiamano negli USA) è uno di quei film predestinati ad essere dei successi prima ancora che siano proiettati nelle sale cinematografiche. Riassumendo, la trama alla base di questa pellicola (che è stata proiettata per la prima volta il 4 di luglio, guarda caso il giorno dell'Indipendenza) narra di una popolazione di alieni, grossi e cattivi più che mai, che arrivano sulla nostra amata Terra pronti ad assumerne il comando con la forza. Tra le sequenze che più hanno affascinato l'immaginario collettivo degli americaini (ma, non lo nego, anche il mio), abbiamo un'astronave del diametro di 15 Km che fa letteralmente saltare in aria la Casa Bianca, il Presidente degli Stati Uniti che imbraccia il fucile e torna a combattere in trincea e centinaia di caccia militari raccoltisi da tutto il mondo per combattere testa a testa con le astronavi nemiche. La casa che produrrà questo colossal predestinato al successo è la 20th Century Fox e gli effetti speciali sono stati affidati ai quelli della Centropolis, già visti all'opera in Star Gate. Qualche mese fa si parlò di una possibile conversione del film in videogame e la Centropolis stessa propose proprio la Bethesda Softworks, in virtù degli stretti legami che intercorrono tra le due società (per darvi un'idea, il personaggio che nel film verrà interpretato da Jeff Goldblum è stato ispirato proprio a Chris Weaver, presidente dei Bethesda). Il management della casa di produzione americana rispose però picche, dato che aveva appena creato l'etichetta 20th Century Fox Interactive; al che la Centropolis, preso atto della risposta, non si scompose ed ha iniziò a lavorare al futuro The 10th Planet, che guarda caso vedrà come protagonisti gli alieni e lo spazio profondo. Così come nella realtà è stato scoperto Plutone, nella storia che vedremo sui nostri monitor, studiando delle anomalie nell'orbita del nono pianeta, un gruppo di scienziati nota l'esistenza del decimo corpo celeste del Sistema Solare. Dopo numerosi anni di studio, si scopre che l'orbita attorno alla quale si muove il pianeta è particolarmente ellittica, il che significa che ci sono dei periodi in cui questo è particolarmente lontano dal Sistema Solare e altri in cui invece passa insolitamente vicino al nostro pianeta (circa ogni 1000 anni). Un archeologo, incuriosito dai risultati di questi studi, comincia a risalire indietro nel tempo scoprendo che tutte le più grosse catastrofi che hanno flagellato il nostro pianeta (dalle ere glaciali alla scomparsa dei dinosauri, dalle più feroci dittature alle guerre mondiali) sono avvenute nel momento di massima vicinanza del decimo pianeta alla Terra. Subito questi si affretta a comunicare le sue scoperte all'Esercito, venendo ovviamente deriso per le sue teorie; tutto questo fin quando qualcuno non comincia credergli e, dopo un'attenta analisi del decimo pianeta, scopre che questi è abitato da una pericolosissima razza aliena.

Basta pensare anche solo brevemente alla trama alla base di The 10th Planet per capire che ci si trova di fronte a un qualcosa di diverso, così come bastano pochi secondi davanti a un monitor sul quale si muovano i caccia spaziali e i pianeti ricreati dall'X-nGine 2 per essere sicuri che il prossimo titolo della Bethesda, a meno di colossali svista in fase di realizzazione, sarà un successo. Le astronavi, gli effetti speciali, i filmati e gli alieni saranno tutti opera dei Centropolis: a una mia domanda diretta al presidente Chris Weaver circa una futura ed eventuale conversione del videogioco in film, questi mi ha risposto che non ne sapeva nulla con un sorriso che valeva più di cento parole...

Previsto per il primo quarto del 1997 (ma qualcuno già rimandava il tutto al prossimo E3 di Atlanta), The 10th Planet è una simulazione spaziale di dimensioni colossali che ridefinirà lo standard di un genere che vede da anni il dominio incontrastato della saga di Chris Roberts e della Origin. Tra le "feature" del gioco abbiamo infatti grafica SVGA, un sistema flessibile di creazione delle missioni che tiene conto del successo delle vostre precedenti azioni, dozzine di armi e astronavi aliene, la possibilità di costruire il proprio caccia personalizzato e, soprattutto, una grafica da capogiro. Osservare la vostra astronave volare nel campo di asteroidi più realistico che abbia mai visto dopo quello precalcolato di Rebel Assault, sparare dei colpi sulla roccia e vedere la luce dei laser illuminare la superficie della stessa prima dell'impatto, è stato un qualcosa che mi ha lasciato a bocca aperta; volare in mezzo a città aliene dove ogni palazzo è finemente texturizzato, dove le antenne paraboliche roteano placidamente sui tetti, dove camion tridimensionali si muovono per le strade e dove il suolo è una perfetta riproduzione di quello lunare, sono tutti fattori che non possono non stupire anche chi dei videogiochi, oltre che la proprio passione, ne ha fatto un mestiere. The 10th Planet dovrebbe funzionare anche su un 486 DX2 66MHz, ma non nascondo che, quando l'ho visto io, girava su un P166. L'engine che lo muove, il pluricitato X-nGine 2, tuttora in fase di lavorazione, è così potente rispetto al suo predecessore che un programmatore mi ha confidato che, quando hanno provato a farci girare Daggerfall, hanno ottenuto il ragguardevole frame rate di 125 fps (!!!). Anche in questo caso il gioco sarà predisposto per i caschi Virtual I/O e Forte VFX 1 HMD e anche in questo caso il sottoscritto è riuscito ad arrivare là dove altri non hanno osato: venuto a sapere che per motivi di particolare riserbo la Bethesda non aveva incluso nel suo press-pack alcuna immagine di The 10th Planet, il mattino dopo, mentre tutti gli altri giornalisti erano chiusi in camera a guardarsi Inghilterra-Spagna, il sottoscritto riusciva a trafugare dagli uffici dell'adetto al marketing la serie di screenshot presenti in queste pagine, il che, se non è un'esclusiva, poco ci manca...

Chris Weaver: "Ogni 7 anni il livello tecnologico si raddoppia e noi effettuiamo previsioni sull'ordine dei 10 anni..."

Credete forse che, dopo quasi 30.000 caratteri, abbia finito qui? Neanche per sogno: finita questa lunga carrellata di titoli, ho partecipato alla conferenza stampa organizzata per permettere a noi giornalisti di dialogare direttamente coi tre principali programmatori di Daggerfall e cioè il già citato John LeFay (programmer), Bruce Nesmith (designer) e Don Nalezyty (artist). Alla fine della conferenza si è poi unito al gruppo anche lo stesso presidente della Bethesda, l'intelligente Chris Weaver: eccone il resoconto.

SS: Daggerfall ha richiesto un lungo periodo di sviluppo, col risultato che alcune sue impostazioni attuali (vedi la grafica solamente in VGA) non sono perfettamente al passo coi tempi. Lo stesso X-nGine è stato implementato proprio all'ultimo. Non credete che un simile approccio possa rivelarsi rischioso in un'industria dove qualsiasi procedimento è sempre più accelerato per sfruttare appieno le tendenze del mercato?

JL: Due anni e mezzo di sviluppo sono abbastanza, ma è anche vero che tutto il lavoro alla base di Daggerfall è stato svolto solamente da 5 assistenti. Non dimenticare che la Bethesda non è una software house così grande da potersi permettere un organico troppo elevato.

SS: 30.000 locazioni da visitare, 150 dungeon, centinaia di missioni delle quali numerose sono generate di volta in volta dal computer: non avete paura che tutta questa longevità, anziché attirare un giocatore, possa al contrario scoraggiarlo?

JL: In effetti chiunque acquisti Daggerfall può tranquillamente giocarci e finirlo sapendo di aver visto solo una minima parte di quello che in realtà c'è da vedere. Capisco anche che di fronte all'idea di una simile vastità qualcuno possa sentirsi scoraggiato dall'intraprendere la propria avventura ma questo è un rischio che ci sentiamo di correre...

SS: Tra le varie feature che ci avete illustrato manca il multi-player: come mai?

JL: Il multi-player, almeno stando all'attuale livello tecnologico, è difficilmente proponibile per un RPG e lo è a maggior ragione per Daggerfall. Non stiamo parlando di un videogame alla Skynet o alla Duke Nukem 3D, dove mediamente entro 2 minuti e mezzo ci si incontra, ci si spara addosso e ci si ammazza; stiamo parlando di un gioco dove si può andare avanti per diverse ore senza aver concluso neanche la prima parte della missione. Ci sarebbero inoltre grossi ostacoli per quanto riguarda la riunione di un party, nel senso che o si è già d'accordo o magari possono passare svariate decine di minuti prima che si trovi qualcuno disposto a far parte della congrega. Allo stesso tempo, si riscontrerebbero dei problemi anche per quello che riguarderebbe la presa delle decisioni; uno vuole andare da una parte e uno dall'altra: chi decide? Allo stato attuale, sarebbe improponibile realizzare un qualsiasi sistema capace di mettere in contatto viva-voce (o meglio, via videoconferenza) le varie persone connesse ad Internet; non escludiamo però che qualcosa di simile possa essere tentato entro i prossimi due anni. Insomma, il principale problema per quanto riguarda il multi-player di Daggerfall è la durata della connessioni e l'organizzazione delle partite...

SS: Beh, di fronte a una risposta come questa mi viene spontaneo chiedervi come giudichiate il progetto Ultima On-Line che la Electronic Arts ha definitivamente presentato all'ultimo E3.

BN: Ultima On-Line è senza dubbio un progetto molto ambizioso e molto interessante. Ciononostante non riusciamo a capire come possano essere stati risolti gli aspetti sociali cui si riferiva John poco prima. Inutile dirlo, stiamo aspettando la Electronic Arts al varco...

SS: Da X-Car a Skynet, una cosa sulla quale mi sembra abbiate puntato molto è non solo la possibilità di vivere l'azione in prima persona, ma anche quella di porsi all'esterno di essa e di vederla in terza persona. In Daggerfall questo non accade: motivazioni tecniche o scelta precisa?

BN: Direi più la seconda che non la prima: il motore che infatti muove tutti e tre i giochi è il medesimo. No, in Daggerfall non abbiamo voluto implementare una visuale esterna in terza persona perché SEI il personaggio, non lo stai simulando, come invece accade in Skynet o in X-Car...

SS: The Elder Scrolls: Arena è stato senza dubbio un gioco che ha profondamente inciso sugli RPG dell'epoca e, in parte, anche su quelli che sono venuti in seguito. Com'è nata l'idea di realizzarlo?

JL: Originariamente Arena doveva essere un semplice gioco di combattimento dove vari sfidanti si dovevano sfidare all'interno di un'arena, da cui il nome. Solo che poi abbiamo cominciato con l'introdurre i soldi, che si sarebbero dovuti ottenere dopo ogni incontro vittorioso e coi quali ci si sarebbe via via potenziati comprando nuove armi e nuove armature. Poi ci siamo detti: perché limitarci alle arene e non ambientare il tutto anche in un dungeon? E così via fino a quando abbiamo finito per realizzare un RPG che è alla fine il TES: Arena che tutti voi conoscete.

SS: Il che credo sia poi la stessa cosa che è accaduta con Daggerfall. Voglio dire: probabilmente doveva essere semplicemente il seguito di Arena con un engine più bello e una grafica migliorata e alla fine è diventato quello che a tutti gli effetti non esiterei a definire un "simulatore di vita fantasy". Quello che però mi domando è se ora che avete costruito a tutti gli effetti un mondo a sé stante, dotato delle sue città, dei propri abitanti e di una sua vita autonoma, non avete paura di esservi spinti un po' troppo in là uscendo magari dal seminato che vi eravate originariamente proposti.

JL: Questo è indubbiamente vero, ma lo abbiamo fatto con criterio: con Daggerfall noi forniamo al giocatore un mondo dotato di una sua propria vita, ma è anche vero che diamo molto da fare a chi vi si avventuri: non capiterà mai insomma che qualcuno si trovi a girovagare al suo interno senza sapere cosa fare né dove andare...

BN: E' vero: non si sono mai viste nella realtà delle città come quelle di Daggerfall, dove quasi ognuno dei suoi cittadini ha un oggetto prezioso che vuole che tu gli ritrovi o un nemico che vuole che tu uccida per lui, dove insomma tutti hanno una missione da affidarti.

JL: Già, tutto questo è ben di più che costruire un semplice mondo, perché devi progettare un qualcosa che sia non solo funzionante ma che al tempo stesso diverta. Per fare un esempio, pur essendo possibile passare attraverso tutte e 30.000 le locazioni camminando, devi per forza implementare un sistema di spostamento rapido per non annoiare il giocatore, così come devi saltare tutte quelle cose quali mangiare, dormire (azione questa che comunque è possibile compiere...NdSS) e fermarti a fare magari un bisognino che nella realtà esistono sì, ma che nel gioco finirebbero per essere un fattore negativo. Un'altra novità che abbiamo introdotto riguarda i negozi. Ora non è più come in tutti i classici RPG dove, una volta entrati, si aveva la classica schermata col vecchietto che ci chiedeva cosa volevamo acquistare e vendere con la conseguente lista delle opzioni: ora si può entrare liberamente in un negozio, osservare gli scaffali e prendere da soli quello che si vuole, come nella realtà.

Come dicevo prima, questo è più limitarsi a costruire un mondo, è farlo funzionare bene...

SS: Quali sono secondo voi i miglioramenti principali rispetto ad Arena?

JL: Beh, oltre alla vastità dell'area di gioco e alla maggior profondità del titolo, direi l'implementazione, grazie all'X-nGine, di vere e proprie mappe tridimensionali su più livelli...

SS: In Daggerfall una cosa che balza subito all'attenzione è la mancanza del parlato: c'è una qualche precisa ragione?

BN: Semplicemente la mancanza di spazio. In Daggerfall ci sono all'incirca 300.000 frasi: associare ad ognuna di esse un file audio comporterebbe l'utilizzo di incredibili quantità di memoria. Inoltre molte di queste frasi sono generate automaticamente dal computer, il che significherebbe che si dovrebbe anche realizzare un generatore vocale capace di garantire risultati convincenti. Per tutti questi motivi, non solo è stato impossibile inserire il parlato, ma per giunta sarà molto difficile che Daggerfall venga localizzato in una qualsiasi altra lingua che non sia l'inglese.

SS: Quali idee avete in mente per un possibile seguito di Daggerfall?

JL: Come ti ho anche detto in precedenza, mi piacerebbe aggiungere una maggior interazione sociale e politica tra tutte le persone che saranno presenti all'interno del mondo del seguito di Daggerfall. In secondo luogo vorrei introdurre il dialogo e un vero multi-player, anche se molto dipenderà dallo stato dell'avanzamento tecnologico che si avrà tra un paio d'anni. Da ultimo, la grafica dovrà essere ancora migliore, ma per questo c'è già l'X-nGine 2...

A questo punto dell'intervista, Chris Weaver, presidente della Bethesda, se ne era già entrato nella stanza da almeno una decina di minuti. Una volta che anche i colleghi della stampa britannica hanno esaurito le loro domande, alla richiesta "qualcuno ha qualcosa da domandare a mr. Weaver" non ho potuto esimermi dal lasciare libero spazio alla mia solita curiosità.

SS: Ci sono delle software house che prendono delle idee già proposte da altri ma che riescono poi a sviluppare così bene al punto di creare dei veri best-seller: è il caso della 3D-Realms con Duke Nukem 3D o della Electronic Arts con Fifa 96. Altre invece preferiscono sondare, creare nuove alternative, ottenendo magari un prodotto estremamente competitivo ma anche rischiando dei sonori insuccessi. Sulla base di queste premesse, come definirebbe la filosofia alla base della Bethesda? Vi sentite più precursori o più "follower"?

CW: Fin dagli inizi della nostra carriera ci siamo sempre prefissi come unico scopo quello di creare qualcosa di nuovo, di essere i primi a proporre un nuovo tipo di gioco piuttosto che essere i primi a imitarlo. Purtroppo però noi siamo tutti ex-ingegneri, persone che hanno sempre pensato a realizzare prima un grande prodotto e poi a reclamizzarlo. Ormai la tendenza generale è però esattamente l'opposto. Non importa quanto sei bravo o quello che riesci a fare, conta quanto riesci a promuovere i tuoi titoli: un esempio di questo fenomeno credo siano giochi come Command & Conquer o Duke Nukem 3D, videogame che non hanno proposto nulla di nuovo né sotto il punto di vista della struttura di gioco né sotto l'aspetto tecnico, ma che comunque hanno avuto e stanno avendo un grosso successo solo in virtù delle capacità di public relation di chi sta alle spalle di queste società.

Di fronte a questo fenomeno, noi avevamo due alternative: farci acquistare da un qualche colosso, chessò, la Electronic Arts, oppure trovare un qualcuno veramente bravo a promuovere i nostri titoli pur mantenendo la nostra indipendenza. Abbiamo scelto la seconda alternativa prendendo accordi con la Virgin, che ora distribuisce i nostri videogame. Siamo i soli all'interno delle prime 8 maggiori software-house americane ad aver mantenuto la nostra indipendenza: abbiamo indubbiamente meno soldi, ma siamo anche molto più indipendenti.

SS: Come definirebbe l'attuale posizione di mercato della Bethesda Softworks: soddisfacente o no?

CW: Attualmente siamo in quella posizione di mercato nella quale la gente dice: "Bethesda? Ah, sì, mi sembra di averli sentiti nominare...".

Al momento non possiamo certo lamentarci, vista la spropositata quantità di software house che ci sono in circolazione, però è chiaro che i nostri obiettivi sono più alti.

Il nostro scopo è stato e sarà sempre la qualità. Certo, per farci conoscere maggiormente potremmo anche sfornare 7 0 8 titoli all'anno, ma non è questo ciò che vogliamo. Vogliamo far sì che i nostri programmatori abbiano carta bianca, che facciano quello che vogliono, che possano esprimere la loro creatività. Se venisse da me un programmatore che mi dicesse ad esempio "sai, mi sono stufato di fare giochi di hockey, adesso voglio cambiare e programmare un simulatore", io lo lascerei fare e gli darei il tempo che vuole.

Ma prima mi deve convincere, mi deve dimostrare che quello che intende realizzare merita di essere fatto. Questa spero sia la differenza che ci separerà dagli altri...

SS: Stando alle valutazioni che ho avuto modo di vedere su numerose testate, Future Shock non è stato particolarmente apprezzato dalla stampa americana mentre in Europa ha ottenuto un riscontro più positivo. A cosa è dovuto, secondo lei, questo fatto?

CW: La stampa americana è fondamentalmente miope, mentre quella europea è più approfondita. Quando mandammo i primi campioni di Future Shock alle riviste specializzate americane tutti dissero "sì, carino, ma non è Doom; non si controlla come Doom". Ciò senza capire che all'interno di un vero mondo tridimensionale i comandi alla Doom non sono più sufficienti. Non si può più alzare e abbassare lo sguardo, camminare, correre e saltare in qualsiasi direzione utilizzando solo i tasti cursore: il mouse è e resta l'alternativa migliore. In Europa, al contrario, la stampa ha detto: "Hey, è diverso da Doom, è vero 3D e si controlla in modo diverso".

Il risultato è stato che all'E3 sono venuti da noi quelli della Interplay, della Apogee e della Lucas Arts (che attualmente sta lavorando proprio a un arcade in soggettiva, Jedi Knight, il seguito di Dark Forces... NdSS), e ci hanno detto che erano grandi fans di Future Shock...

Julain LeFay: "Il mio videogame ideale è quello dove una persona possa entrare in una taverna, sedersi a un tavolo e mettersi semplicemente a chiacchierare con la gente che trova..."

SS: Quali sono le software house che secondo lei meritano il maggior rispetto?

CW: La Lucas Arts...

SS: Molte software house stanno attraversando dei periodi di crisi: come vede l'attuale situazione di mercato?

CW: L'attuale situazione non è certo delle più rosee. La distribuzione resta in nodo cruciale: se non si ha qualcuno di forte alle spalle, è realmente difficile emergere, negli Stati Uniti soprattutto. Ottenere un po' di spazio sugli scaffali è veramente difficile e inoltre i rivenditori voglio essere rimborsati sui pezzi rimasti invenduti. Molte software house allora, per riuscire ad avere successo, ricorrono spesso agli specchi per le allodole, realizzando dei prodotti molto appariscenti, che poi però si dimostrano scarsamente divertenti, o cavalcando le mode del momento: qualche anno fa il multimediale, ora Internet.

Noi invece cerchiamo di prevenire le mode, anziché seguirle: ogni 7 anni il livello tecnologico si raddoppia e noi, anche in virtù delle nostre precedenti occupazioni, cerchiamo di attuare previsioni sull'ordine dei 10 anni, provando a impostare la nostra politica su quello che secondo noi sarà l'hardware e gli standard del futuro.

Beh, come avrete avuto modo di notare, in queste sei pagine di speciale Bethesda Softworks ho condensato tutto ma proprio tutto quello che ho visto e sentito nelle mie intensissime 72 ore che mi hanno visto sorvolare l'Atlantico per ben due volte nel tentativo di tenervi sempre più aggiornati e sempre più informati sulle novità e le tendenze del nostro settore. Stando a quello che abbiamo visto insieme, credo che la Bethesda abbia ottime potenzialità per il futuro: inutile dirlo, l'unico modo per sapere se tali premesse verranno confermate è quello di restare sintonizzati sulle nostre frequenze...

Stefano Silvestri

Don Nalezyty : "in Daggerfall abbiamo provato a considerare qualsiasi cosa: se si viene morsi da un vampiro o da un licantropo, entro pochi giorni si diventerà come loro, coi pregi e i difetti che ciò comporta..."

Bruce Nesmith: "Ultima On-Line è senza dubbio un progetto molto ambizioso e molto interessante, ma non riusciamo a capire come possano essere stati risolti certi problemi. Stiamo aspettando la Electronic Arts al varco..."

© 1995 & 1996 KRISALIS SOFTWARE LTD. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.
© 1996 TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS LTD. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

METTITI AI COMANDI DELLA MACCHINA PIÙ LETALE DEL 31° SECOLO! PARTI ALLA SCOPERTA DI UN SINGOLARE AMBIENTE VIRTUALE E PILOTA STARFIGHTER 3000 IN UNA SERIE DI DURISSIMI SCONTRI RAVVICINATI.
PARTECIPA A SVARIATE MISSIONI A FIANCO DELLA TUA SQUADRIGLIA... RESISTI AGLI ATTACCHI DEI CACCIA, AI MISSILI TERMOGUIDATI E AGLI INCROCIATORI STELLARI DEL NEMICO, SENZA DIMENTICARE GLI INSIDIOSISSIMI MISSILI SAM E LE POTENTI INSTALLAZIONI RADAR.

SE LA TECNOLOGIA E' LA TUA CARTA MIGLIORE E' ANCHE IL TUO PEGGIOR INCUBO!

STARFIGHTER 3000

IL FUTURO DEL COMBATTIMENTO SPAZIALE

60 MISSIONI SU 4 LIVELLI DI GIOCO
STRAORDINARIE GRAFICHE 3D
COMANDO SIMULTANEO DI 10 SQUADRIGLIE
STRUTTURA ARTICOLATA DELLE MISSIONI
COLONNA SONORA DI GRANDE AMBIENTAZIONE

A DISPOSIZIONE:
LIVELLI BONUS, MISSIONI IN TEMPO LIMITE, REAZIONI A CATENA,
ARMI SUPPLEMENTARI E PROTOTIPI DEI MEZZI IMPIEGATI.

PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

krisalis

TELSTAR
Electronic Studios

DIVERTIMENTO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI.

MAI PRIMA D'ORA UN GIOCO DI CALCIO AVEVA DATO PROVA DI TANTO REALISMO!

Giocabilità e rapidità stupefacenti, straordinarie grafiche 3D, controllo assoluto dei giocatori, una serie di accuratissimi commenti fuori-campo, un motore di intelligenza artificiale altamente sofisticato.

Scegli fra le migliori squadre di club europee o creane una a tuo piacimento e prendi parte a competizioni di grande prestigio in modo 'player' o 'manager'.

Scegli di seguire il gioco dalla TUA visuale preferita. 'Zoom in' o 'out' dell'azione.

COMPLETE onside SOCCER

TELSTAR Electronic Studios

elite

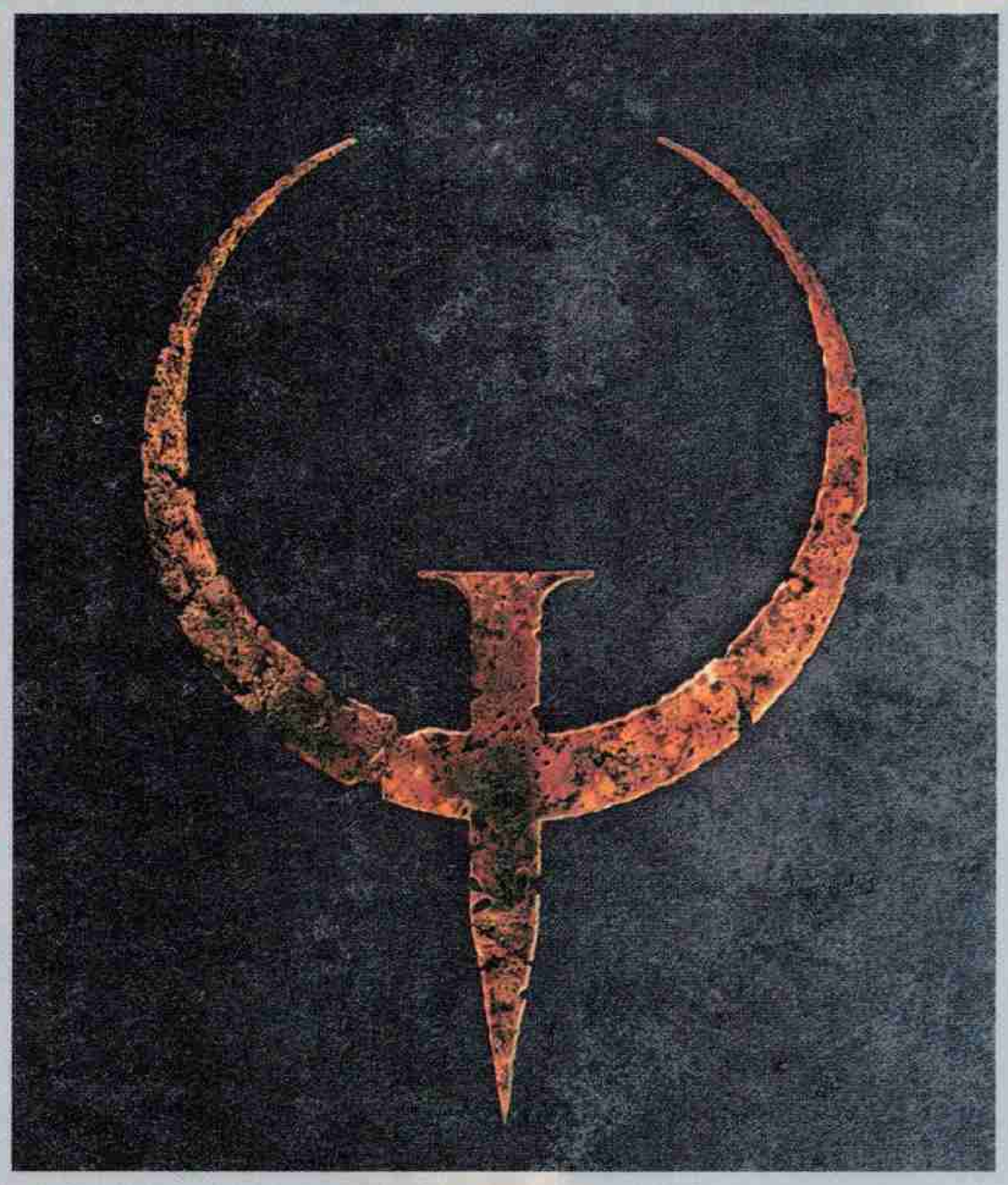
PC CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

Software&Co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

DIVERTIMENTO

IL SISMA E' REALTA'

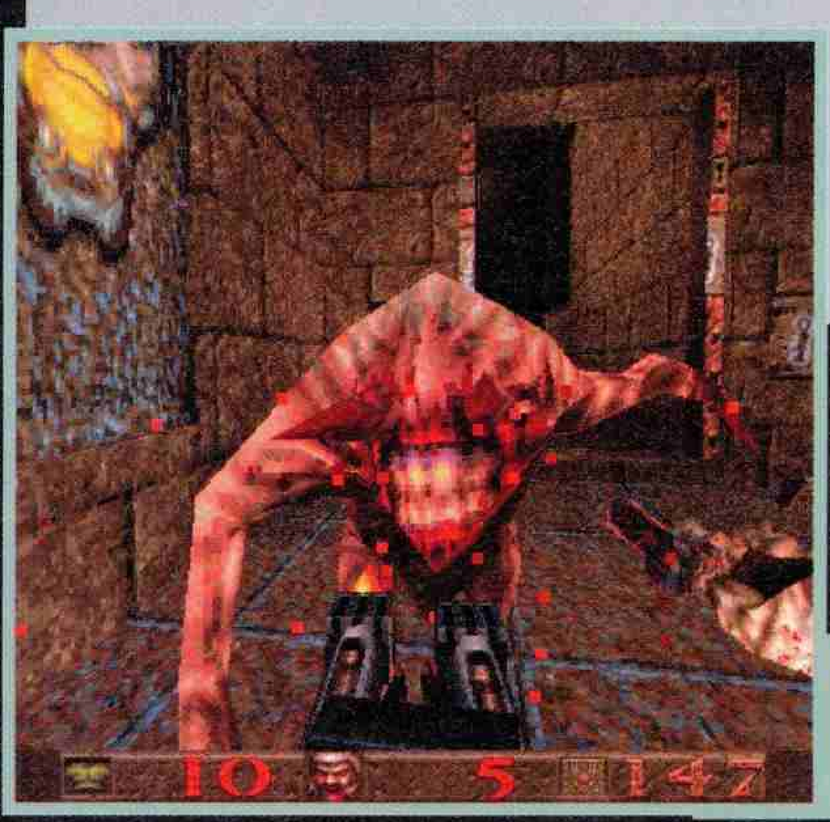


Il gioco più atteso degli ultimi due anni è finalmente arrivato! Le cose stanno per cambiare: Doom è definitivamente spodestato e Duke Nukem 3D ha trovato pane per i suoi denti.

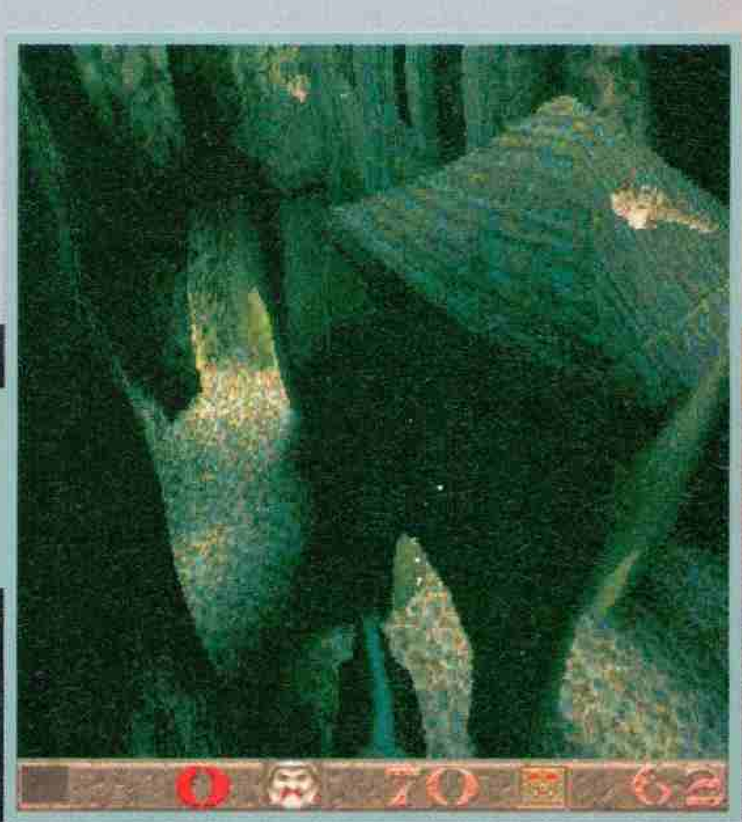
Prima ci fu Wolfenstein 3D, dopo venne Doom, quindi il fenomeno Duke Nukem, ora è il momento di Quake! È da un secolo che lo si attendeva e sinceramente non riesco ancora a crederci...
Se pensate che stia esagerando, continuate a leggere e forse alla fine anche voi vi convincerete di trovarvi di fronte al vero discendente di Doom, o per lo meno a qualcosa d'altrettanto giocabile e immediato.
Dopo averlo visto nella sua versione Deathmatch e averlo dato per spacciato in un confronto diretto con Duke 3D (almeno sotto il profilo della giocabilità), sono stato costretto a ricredermi dopo aver giocato la mia prima partita alla versione sharewa-re...
Immaginatevi di giocare al Mito (Doom): ora cercate di far mente locale e trasformare il mondo intorno a voi in un universo in vero 3D. Metteteci delle fonti di luce che formino ombre sfumate e calcolate in tempo reale e condite il tutto con un gozziliardo di mostri poligonali, tanto violenti quanto texturizzati... la giocabilità tenetela invariata, in modo da lasciare inalterate le sensazioni che hanno fatto di Doom la pietra miliare che è diventato, come la consapevolezza di poter perdere la vita entrando in ogni corridoio buio, il perenne presentimento di essere osservati o braccati da un'entità affamata.
Il risultato lo potete vedere in queste pagine: QUAKE!
Prima di andare svelarvi troppo, diamo un'occhiata alla trama che farà da sfondo a tutta la vicenda, il motivo che vi spingerà ad intraprendere quest'incredibile faticaccia in soggettiva.
Terra, anno 2XXX, una delle più innovative invenzioni che siano mai state concepite è finalmente realtà: lo Slipgate, una sorta di teletrasporto con il quale ci si può istantaneamente spostare da un luogo all'altro alla velocità della luce.
Proprio nel cuore della notte, ricevete una telefonata: la situazione è piuttosto grave, siete stati richiamati nel corpo dei marine per un caso d'emergenza che ha a che fare proprio con la nuova scoperta.
A quanto pare, un individuo sconosciuto - nome in codice Quake - ha iniziato a uti-

Cosa c'è di peggio di una creatura cannibale alta più di due metri e larga tre? Una creatura cannibale alta più di due metri, larga tre, con una motosega al posto del braccio e un sacco di dinamite!

Ahahahah, ce n'è per tutti, ma non spingete! Questa è in assoluto la migliore immagine che ho potuto 'scattare' per dimostrarvi l'estrema spettacolarità di Quake! Solo in Duke si era visto tanto... con la sola differenza che qui tutto è più realistico!



Ok, ok, la foto non è il massimo della chiarezza, ma è tutto quello che sono riuscito a fare durante il mio viaggetto sott'acqua. Oltre alla visuale in continua distorsione, è incredibile il modo in cui risulta possibile muoversi in apnea. Davvero imperdibile.



I Demoni di Doom, si sa, erano dei semplici ammassi di carne goffi e paciarotti. Ebbene, questi sono i loro cuginetti: immaginatevi un incrocio tra una tigre e un alien - violenza e agilità tutto in uno - e avrete un Fiend!

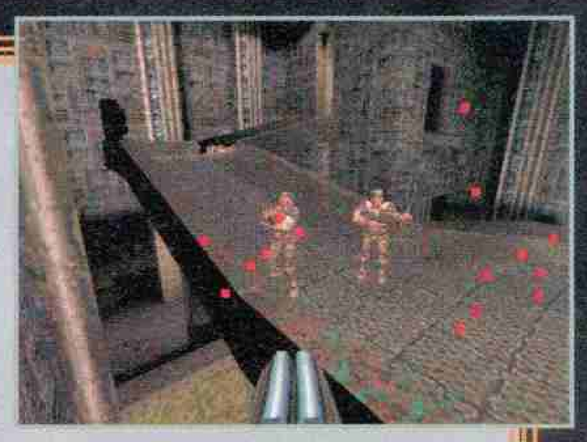
lizzare i vostri stessi Slipgate per introdurre gruppi di commando assassini nelle basi, nel tentativo di rapire scienziati, uccidere e sottrarre piani segreti. La vostra abilità come segugio e uomo d'azione è sempre stata un vanto per la nazione e così venite scelti per la missione di contrattacco: dovrete trovare Quake e fermarlo... qualsiasi cosa esso sia. Se questa creatura decidesse d'assalire la Terra non avreste più speranze!
Proprio in quell'istante un suono molto simile a un risucchio e un urlo agghiacciato vi fa immediatamente trasalire... La base viene attaccata e, giudicando dai rumori della battaglia, non avete poi molte possibilità: dovete trovare il teletrasporto che ha condotto il nemico nella base e usarlo per raggiungere la stessa dimensione del vostro avversario. Che ne dite dell'idea di raggiungere Quake in persona e 'convincerlo' a lasciar perdere il vostro pacifico pianeta?
Certamente quattro intere dimensioni (Il Reame della Magia Nera , il Netherworld e Il Mondo degli Antichi), per un totale di una trentina di livelli, non saranno un'impresa facile da superare... Sarà difficile ritrovare le 4 rune degli Elementi che vi permetteranno di sconfiggere Quake, ma in fin dei conti chi ha mai detto che la vita di un marine sia facile? Gunny o Vasquez?
Beh, poco importa, quel che è certo è che da veri fans di tutto ciò che è divertimento non potrete stare con le mani in mano e scommetto che vi sarete subito chiesti se a conti fatti sia meglio Duke 3D o questa nuova fatica id. Per quanto mi riguarda

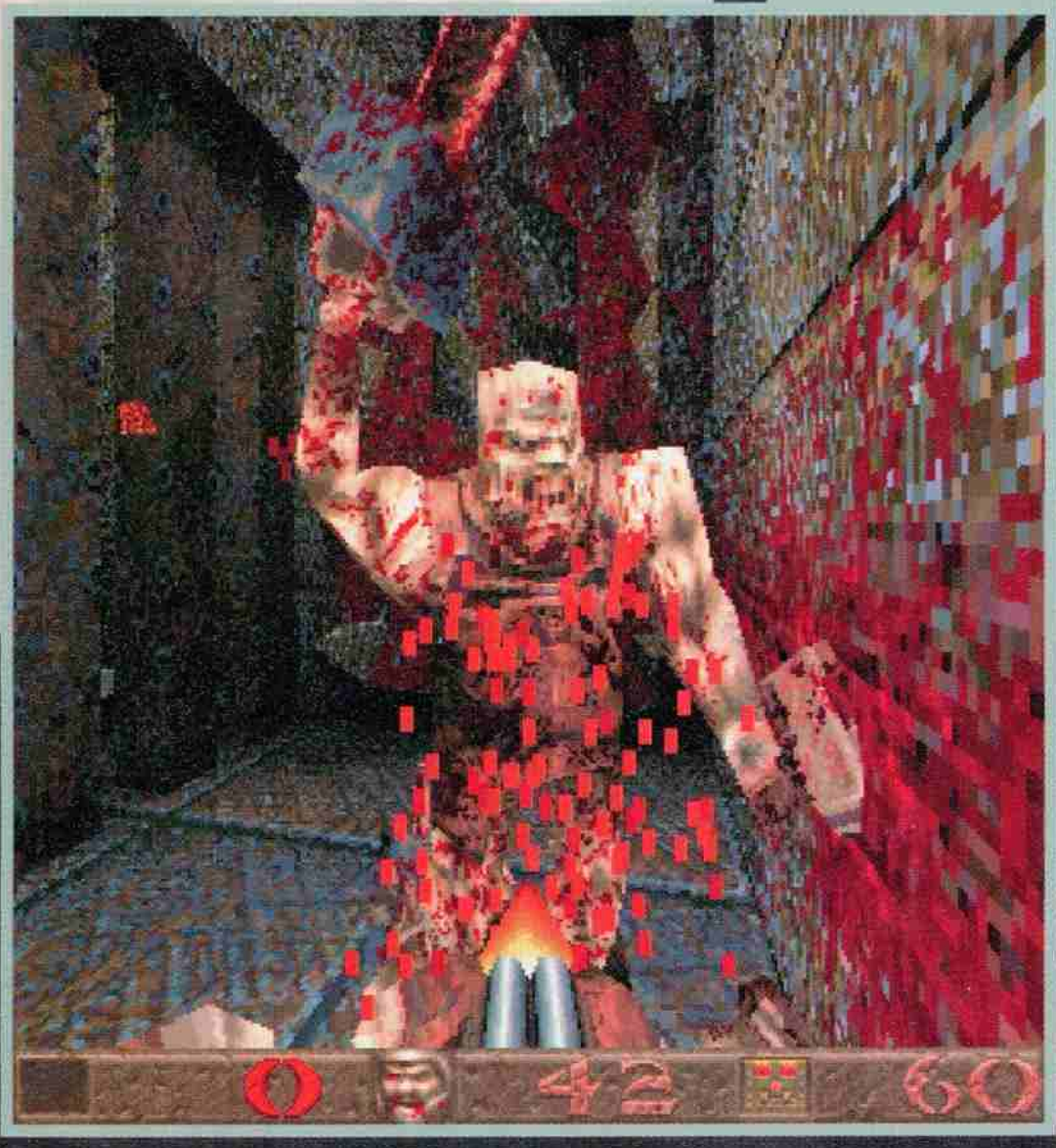
Come si può notare dai cadaveri sparsi per terra, questa chiesetta dall'aspetto apparentemente tranquillo non è del tutto disabitata. Se state pensando che le ombre siano semplicemente texture più scure vi sbagliate! Sono davvero create dalle luci!!!

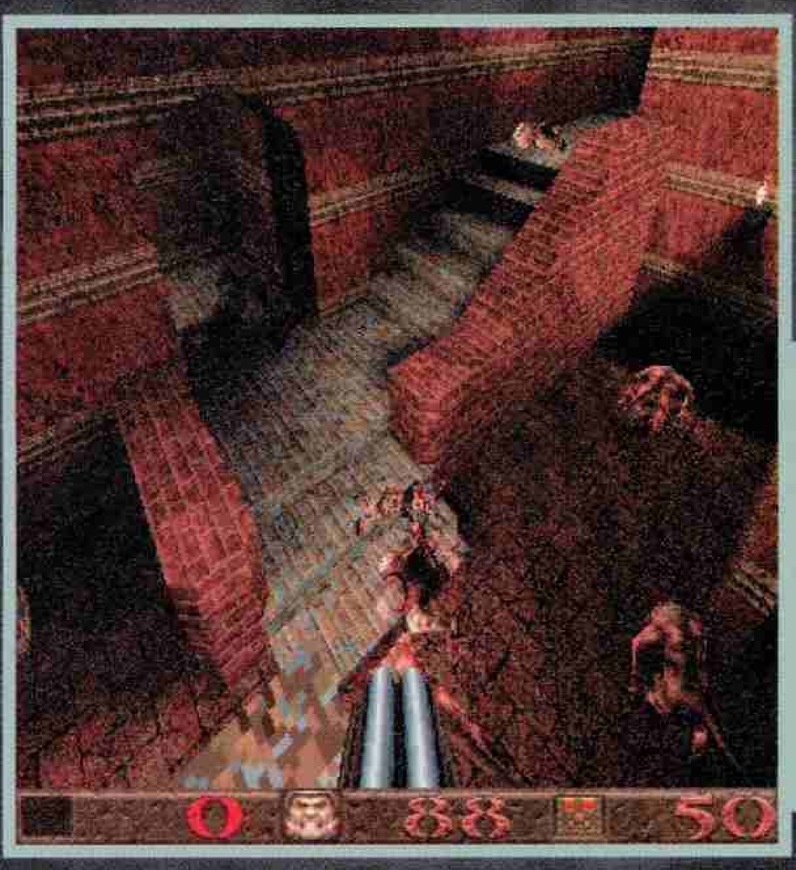
Tra l'incudine e il martello. Come se non bastasse il combattimento con l'orco, anche un muro con punte acuminate ha iniziato a muoversi. Notate le pareti sporche si sangue e altre schifezze non meglio riconoscibili...

MA

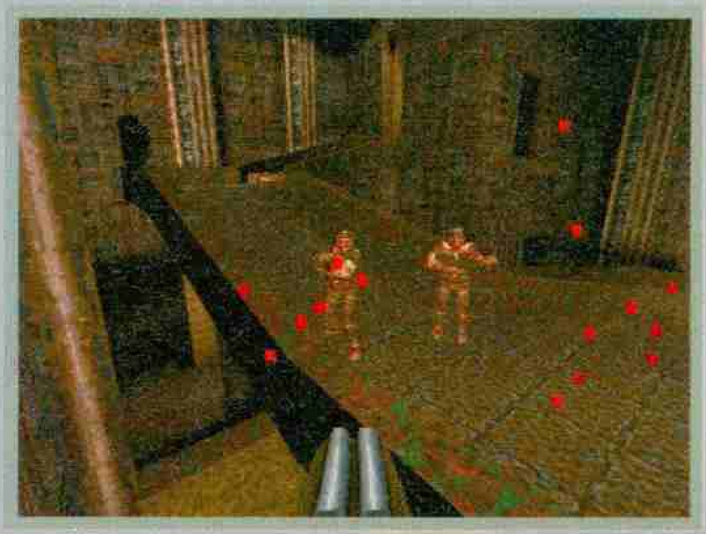
E questo sarebbe Quake, eh? Sì, o meglio, no: è solo la versione shareware, quindi tutte le informazioni che possiamo trarne sono da trattare con la dovuta cautela. Comunque, considerando come un "Quake effettivo" questo primo episodio, rimane un po' l'amaro in bocca. Non fraintendetemi: l'engine grafico e l'architettura dei livelli sono assolutamente sensazionali e consentono tutta una nuova serie di trovate dal punto di vista del gioco vero e proprio, aumentando così il potenziale del divertimento delle partite in rete, almeno rispetto al titolo precedente della id - Doom. Purtroppo, però, per Carmack e soci, il loro nuovo titolo non deve solo confrontarsi con il loro vecchio capolavoro, ma anche con la "nuova serie" di cloni del succitato gioco - soprattutto con il migliore del mucchio: Duke Nukem 3D. Il titolo della 3D Realms è parecchio più divertente, vario e interessante: le azioni da eseguire sono molte di più (in Quake si può solo camminare, girare lo sguardo, saltare e sparare - non c'è nemmeno il tasto "usa") e l'equipaggiamento a disposizione è di gran lunga più interessante.
Bisogna invece ammettere che la differenza a livello tecnico tra DN3D e Quake è abissale: dopo aver giocato alla shareware del titolo qui "discusso" ho provato a rifarmi una partita a Duke e mi sono accorto che il primo dispone di una grafica esageratamente più curata, di un'atmosfera molto più tangibile e di un'azione di tutt'altro genere. In effetti, se non fosse uscito Duke Nukem, Quake sarebbe stato tranquillamente tutto quello che avremmo sempre voluto avere anche in Doom: la stessa atmosfera, la stessa violenza (che è innegabilmente tanta), lo stesso "realismo-non realismo" conditi da una tecnica estremamente superiore. Però Duke è uscito, ci abbiamo giocato tutti, tutti ci siamo divertiti facendo saltare vetri, specchi e suppellettili varie e, soprattutto, ci siamo abituati a una serie di "mondi" realistici e vari e a un'azione differente dal solito. E proprio per questa ragione, esplorando i livelli progettati in maniera meravigliosa che mi viene una gran rabbia: perché non posso spaccare le vetrate? Perché menando colpi d'accetta sulle travi di legno non succede niente? Quake presenta un realismo grafico senza precedenti, per poi frustravi con la sindrome del "è tutto dipinto, è tutto finto". Insomma, tanto per tirare le somme: così com'è Quake (perché nella finale potrebbero anche esserci altre cose) è un ottimo "scheletro" per un gioco potenzialmente impareggiabile, essendo tecnicamente il migliore del mucchio, senza contare la grafica ultradettagliata e in attesa di sentire il sonoro dei Nine Inch Nails. Da giocare è molto divertente e avvincente, ma lascia un po' l'amaro in bocca: visto che hanno aspettato tutto questo tempo, potevano attendere un altro po' e inserirci qualcosa d'altro...







Bloccato su un piccolo pulpito di un'altrettanto piccola chiesetta, sotto di me un paio di simpaticissimi Fiend gironzolano famelici. Peccato che abbia dimenticato a casa il sacco a pelo.



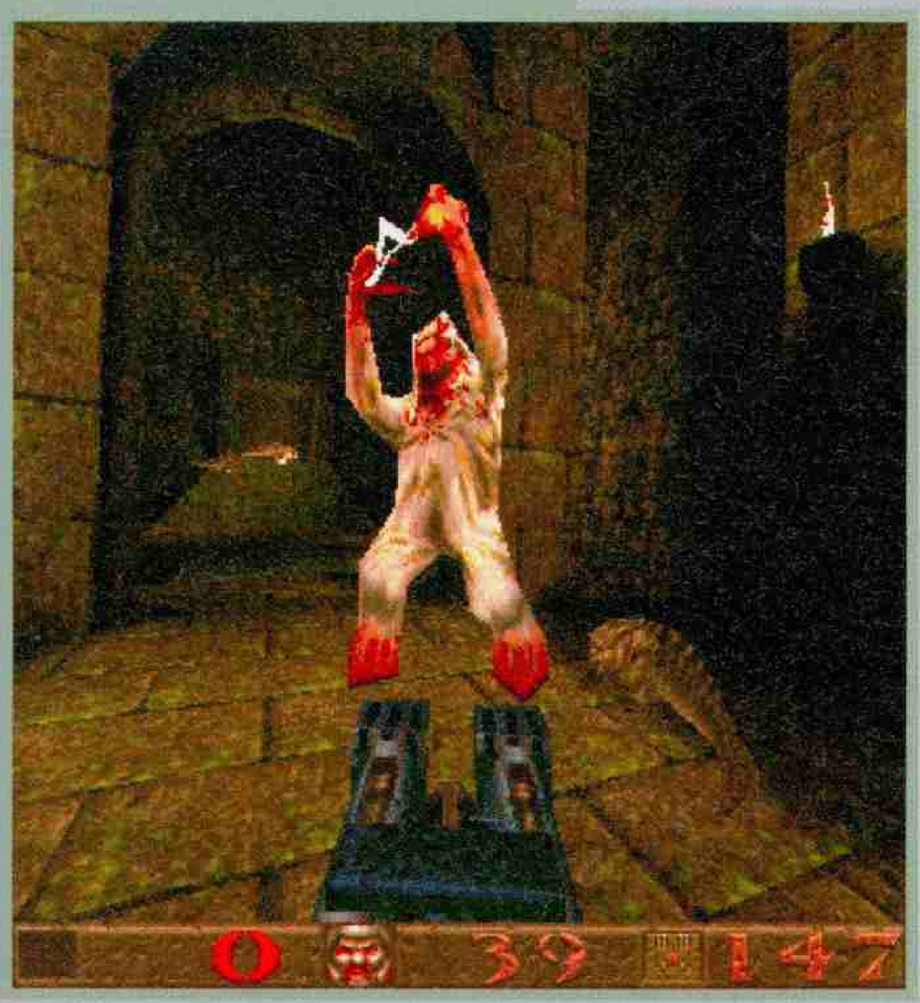
SS

Che dire di Quake? È tecnicamente bellissimo, è realmente rivoluzionario, l'atmosfera è quella tetra e angosciante dei titoli della id Software, eppure... eppure manca ancora qualcosa. Mi ricordo ancora che giocando a Doom il mio grado di immedesimazione fu tale che molto spesso sobbalzavo sulla mia sedia quando un Cacodemon mi sbucava all'improvviso alla spalle; spesso poi, quando di notte percorrevo a luci spente il corridoio di casa mia dopo una sessione durata qualche oretta, avvertivo attorno a me una certa tensione, quasi che le creature che fino a quel momento si aggiravano sullo schermo del mio monitor potessero in realtà materializzarsi di fronte a me da un momento all'altro.
Poi fu il nulla.
Heretic mi divertì abbastanza ed Hexen non mi piacque particolarmente in virtù della sua impostazione di base; dei vari cloni che si sono susseguiti in questi anni forse solo Rise of The Triad ha lasciato una qualche traccia nella mia memoria. Le cose sono poi cambiate abbastanza con Duke Nukem 3D, probabilmente il massimo per quanto riguarda gli arcade in soggettiva: la tecnica si è via via migliorata, l'engine permette delle architetture già più ardite, il divertimento è garantito, ma resta il fatto che se si alza o si abbassa lo sguardo le texture si deformano. Questo in Quake non accade, perché il motore che muove la grafica è forse la cosa più evoluta dopo l'XnGINE 2 che abbia mai visto; eppure nel nuovo gioco degli id Software un'altra cosa che non accade è quella di sentirsi veramente coinvolti. Sia ben chiaro, il gioco è bello e, stando a quanto visto finora, merita ampiamente l'attesa che si è resa necessaria per poterlo provare.
Però ormai credo che sia la stessa struttura di arcade in soggettiva a mostrare le prime crepe: si sa che le armi saranno sempre più grosse e faranno più male, che dietro l'angolo ci sarà un mostro brutto e cattivo, che verso il quarto livello c'è l'entrata per il mondo segreto e che alla fine del sesto quadro c'è il boss finale. Mi aspettavo qualcosa di diverso, qualcosa di più: per bella che sia, è difficile appassionarsi ancora per una cosa che si è già vista...

MAO

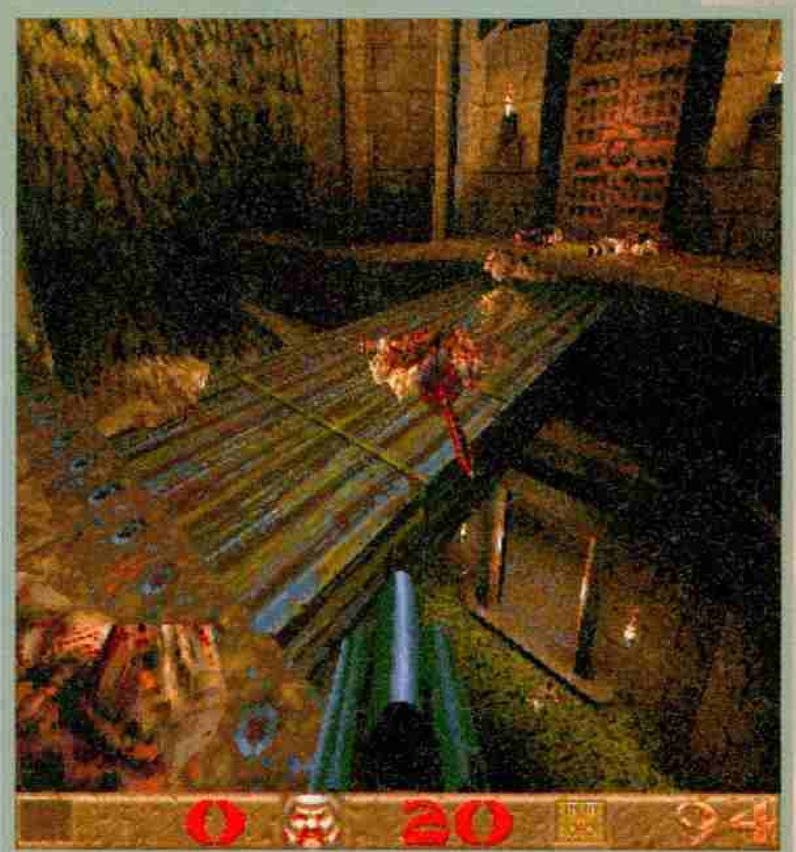
Quake? Un terremoto, senz'ombra di dubbio, ma a che livello? Insomma, tecnicamente è impressionante, da giocare è bello, le animazioni lodevoli, ma c'è qualcosa che non va. Prima di tutto, dove sono finite tutte le promesse della id Software? Una delle caratteristiche fondamentali di Quake non avrebbe dovuto essere la gestione degli oggetti? Se non sbaglio, lo stesso John Romero affermava che il giocatore se ne sarebbe dovuti portare appresso un certo numero da utilizzare in diverse situazioni, tipo un ingranaggio su un macchinario, tanto per fare un esempio... Nella versione shareware non c'è nemmeno l'ombra di questa caratteristica, ma magari nei rimanenti episodi sì (sinceramente spero di essere smentito). Taglio subito corto e vado al nocciolo della questione: Quake non è per nulla innovativo. Sì, avete capito bene, non è innovativo, ma attenzione a non fraintendere: non voglio dire che sia realizzato male, anzi, ma non c'è nulla che lo renda diverso dallo stesso Doom, se proprio vogliamo fare un paragone scomodo. Anzi, volendo dire come stanno le cose, Quake non è null'altro che Doom con la grafica rifatta, le armi nuove (dei pacchi allucinanti: ma come si fa a usare una sparachiodi e un lanciarazzi che sembra un cetriolo per sadomasochisti?) e la possibilità di guardare in alto e in basso. A livello di spremitura di quoziente intellettivo, siamo sotto zero: non c'è un'enigma un po' impegnativo, il livello di difficoltà è calibrato male e alla fin fine non è nemmeno così divertente, a meno che non si cominci subito a giocarlo in modalità Hard. Mi sembra un po' poco per quello che dovrebbe essere il gioco dell'anno e che è stato atteso con frenesia in tutto il mondo. Troppo poco rispetto a Duke Nukem 3D che, malgrado sia anni luce indietro come tecnica di sviluppo, rimane il miglior gioco di Rete e anche in solitaria. Purtroppo non siamo ancora riusciti a provarlo via network, ma sono comunque convinto che non esista il minimo paragone col titolo dei 3D Realms, in termini di giocabilità e divertimento. Se poi pensiamo che alle porte ci sono Into The Shadows e Unreal, beh allora potete immaginare che saranno seri problemi per la id. Non prendete questo commento come un andare contro corrente ma, alla luce dei fatti, sono sicuro che anche voi mi darete ragione...

Grooar! Aaaaah. Patapum! Ecco in breve ciò che ho sentito all'arrivo del mostro più cattivo dell'intera shareware: lo Shambler. Come avrete capito l'urlo e il tonfo erano miei... Almeno ora so una cosa: senza gambe non si riesce a fuggire!



sono dell'idea che siano due prodotti totalmente diversi, e come tali siano entrambi imperdibili: il primo si può definire una gemma con parecchi fronzoli, dall'aspetto invitante e dall'ottima giocabilità (per non parlare dell'editor). Quake invece, è paragonabile a un diamante grezzo: niente muri o bottiglie che vanno in frantumi, sale cinematografiche funzionanti o telecamere, solo azione allo stato puro, atmosfera e giocabilità... proprio come Doom.
La cosa che comunque lascia senza parole è il motore. Se siete tra quelli che hanno apprezzato Hexen, almeno dal punto di vista grafico, allora rimarrete a bocca aperta guardando quello che sono riusciti a fare alla id con Quake.
La possibilità di guardarsi in giro liberamente è senza dubbio una delle cose più utili e suggestive del gioco, ve ne accorgerete soprattutto quando arriverete all'episodio Grisly Grotto, nel quale sarete costretti ad imparare a nuotare spostando la visuale su e giù, per poi zigzagare tra gli edifici e le colonne sommerse (ci dovrebbe essere una foto che mostra un'immagine di questa sezione). Per quanto riguarda i personaggi poligonali, non c'è che dire: sono realizzati e animati con una cura altrettanto incredibile; oltre ad essere più 'attivi' e intelligenti di quelli dei titoli precedenti, moriranno in maniera diversa a seconda di come li colpirete... Ci saranno quelli che cadranno di spalle o di fronte, gente che rimarrà accasciata alle pareti, mostri che salteranno in aria perché troppo vicini al fucile, e così via. I comandi sono relativamente più semplici di quelli di Duke 3D, anche se la mancanza di gadget strani non darà modo di fare gli stessi virtuosismi di quest'ultimo titolo (comunque non si esclude che ve ne possano saltare in mente di nuovi). Era da tempo che non rimanevo così sorpreso dalla semplicità di controllo,

Ho intitolato l'immagine 'La quiete dopo la tempesta', anche se, sapendo che fino ho fatto dopo aver immortalato la scena, sarebbe stato più adatto 'La tempesta dopo la quiete'... mannaccia a John Romero!



JH

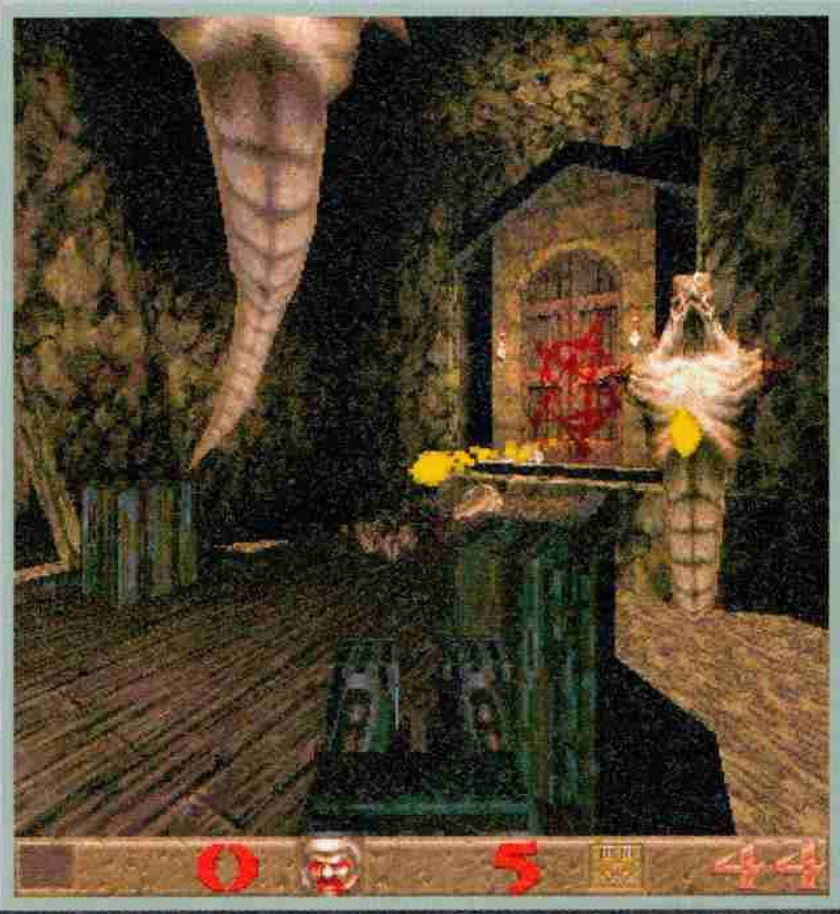
Sono tornati quelli della id e sono tornati alla grande. Onestamente, dopo l'uscita di Duke Nukem 3D avevo temuto di testare deluso da Quake, dal momento che le aspettative erano enormi e non credevo che l'engine grafico in 3D alla Doom potesse essere spinto oltre. E, infatti, Quake è ancora grandissimo perché non lo usa. Intendiamoci, non ho un paio di fette di salame sugli occhi che mi hanno indotto a pensare a Quake come un platform, semplicemente il nuovo gioco id si presenta in modo molto differente da Doom e Duke Nukem 3D. Innanzitutto non fa uso per nulla di grafica in bitmap: tutto quello che vedete sullo schermo è poligonale, ma di gran classe. In secondo luogo, gli avversari sono stati pensati in maniera completamente diversa. Adesso ogni avversario ha una personalità completamente differente dall'altro. Non è solo lo sprite a essere diverso, ma è soprattutto il modo con cui ti attacca. I cani sono stupendamente 'canidi', mentre le bestie artigliate che infestano i livelli più tosti sono tremendamente inquietanti con quel loro accanimento nello scagliarvisi contro. E poi una nota di merito va fatta alla sparachiodi: penso che sia l'arma più bella che abbia visto in un videogioco da anni a questa parte. Insomma, Quake è un grande gioco. Molto più serioso di quanto non sia un Duke Nukem, e profondamente diverso nell'azione di gioco. Divertente è l'unico modo per definirlo in una parola sola.
Giancarlo "JH" Calzetta

PARENTESI GRAFICA

Dopo l'orrenda assonanza, ecco svelato il mistero. Quake ha diverse modalità grafiche, che vanno dalla normale risoluzione 320x200, alla 360x480. Per passare da una all'altra sarà sufficiente andare in modalità 'tastiera' premendo il tasto '\' (il pulsante a sinistra del numero 1 superiore), dopodiché non vi resterà che inserire la parola VID_MODE seguita da un numero compreso tra 1 e 10... Enjoy.

MAX

Ho appena riletto i commenti dei miei più fedeli adepti, intravedendone una certa più o meno velata delusione. Un po' come quelle entità aliene extracorporee di alcune celebri parentesi cinematografiche, la mia relazione con i videogiochi rimane sempre più spesso legata a un'assimilazione endogena attraverso altrui metabolismi; questo perché l'avvento di Quake mi ha colto in quel frangente che più fra tutti mi vede esposto al rischio di collasso strutturale: la chiusura numero. Nell'impossibilità di potermi dedicare in prima persona al tanto atteso Quake (comunque già provato molto prima di qualsiasi altro comune mortale...), ho saputo sviluppare una rapsodica facoltà che mi consente di percepirne la vera essenza attraverso una serie di nebulosi riflessi che per ore aleggiano attorno al cuore vitale dell'intera redazione: la sala computer.
L'impressione che ne ho tratto è quella tipica del titolo tanto, troppo atteso. E così, come tutte quelle figure 'mitiche', avvolte dal mistero e apparentemente fuori dalla nostra portata, è evidente che, una volta calata la maschera, ci sia un istante di parziale smarrimento... Ma la verità è che il perdente di turno di Tekken 2 (dominatore incontrastato da due mesi a questa parte) si consolava con una sessione di Quake; e tutto loro (maledetti!) che ancora possono permetterselo, non sembravano per nulla annoiarsi!
Al di là di tutte queste considerazioni, comunque, resta il fatto la id Software rimane in una botte di ferro - con merito, almeno a mio giudizio. Quel "quake" che andavano cercando lo sapranno certamente scatenare. E se già prima facevano a gara per chi possedesse più Ferrari, credo che per i nostri ragazzacci texani (e rispettivi partner commerciali in giro per il mondo) ci sarà proprio di che stare allegri...



Tanto per chiudere in bellezza, ecco l'evoluzione dei Lost Soul, i teschiacci di Doom. A dir la verità questi Scrag sono un po' più duri da tirar giù e per giunta in grado di rispondere anche al fuoco spruzzando acido...

dalla suggestività e dalla giocabilità di un prodotto. Mettiamola così: se sapete giocare a Doom allora saprete sicuramente giocare a Quake, e ciò è tutto dire! Personalmente non vedo l'ora di averne la copia definitiva in mano; a quanto ci è stato comunicato, all'interno della confezione ci dovrebbe anche essere l'editor dei livelli e con questo la longevità potrebbe anche arrivare a 6/5! L'unica pecca potrebbe riguardare la configurazione minima: la id consiglia come minimo un Pentium con 8 MB di RAM (16 per farlo funzionare sotto WINDOWS 95), una scheda grafica VGA e almeno 80 MB liberi su Hard Disk (30 per la Shareware).
Ah, un'ultima curiosità prima di lasciarvi: oltre alle tre porte iniziali per i livelli di difficoltà: Easy, Medium e Hard, ne esiste anche una per il livello Nightmare... è ben nascosta, sarete in grado di trovarla? Ci rivedremo a Settembre con la shareware sul Silver Disk e la review completa... come al solito noi di TGM abbiamo preferito aspettare l'uscita della versione definitiva e proporvi una preview della shareware, piuttosto che recensirla al posto della finale come qualcuno ha deciso di fare... alla prossima!

Sismograficamente vostro, FBS

MEGAPAK™ 5

10 CD-ROMs

tra i più famosi,

in forma integrale

in un'unica

strepitosa

confezione ad

un prezzo

eccezionale!!

- Terminal Velocity
- Flight Unlimited (Special Edition)
- Primal Rage
- Pinball Fantasies Deluxe
- Jagged Alliance
- FX-Fighter
- Warlords II Deluxe
- Great Naval Battles IV
- Pool Champion
- Entomorph

Nei migliori computer shop e negozi di Videogames

HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

Mega Media corporation™, Developed by Terminal Reality, Inc., Published by 3D Realms Entertainment, Published Commercially by FormGen, Inc. - © 1995, 1996, Looking Glass Technologies, Inc. - © 1995 Atari Games Corporation. Licensed to Time Warner Interactive, Inc. - © 1995 21st Century Entertainmente Ltd. - © 1995 Sir-tech Software, Inc. - © 1995 GTE Entertainment. - © 1995 Strategic Simulations, Inc. - © 1995 Strategic Studies Group Pty Ltd. - © 1995 Mindscape Inc. - ©1995 Strategic Simulations, Inc.

IN PROGRESS

SONO DI NUOVO TRA NOI

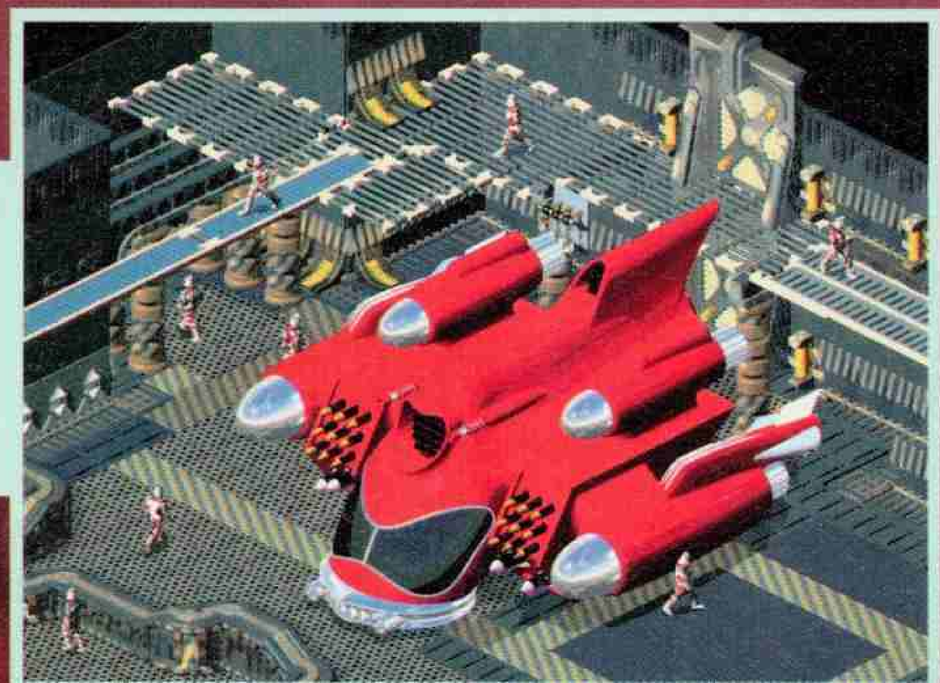
Due anni fa l'invasione aliena della MicroProse coglieva di sorpresa l'intero mondo videoludico. Ed era solo l'inizio, visto che dopo il grandioso UFO la celebre casa americana tornò a infestare i nostri computer con il bellissimo seguito: X-COM - Terror from the Deep. Oggi gli alieni sono nuovamente fra noi, più cattivi e schifosi che mai. Proprio quando sembrava che la minaccia fosse stata sconfitta e mi apprestavo finalmente a giocare a F1GP2 (un sogno!), la Terra è nuovamente in pericolo... Tremate, è arrivata l'apocalisse!

Altri due degli innumerevoli veicoli che saranno impegnati nel gioco, nella fattispecie un'auto della polizia e un taxi.

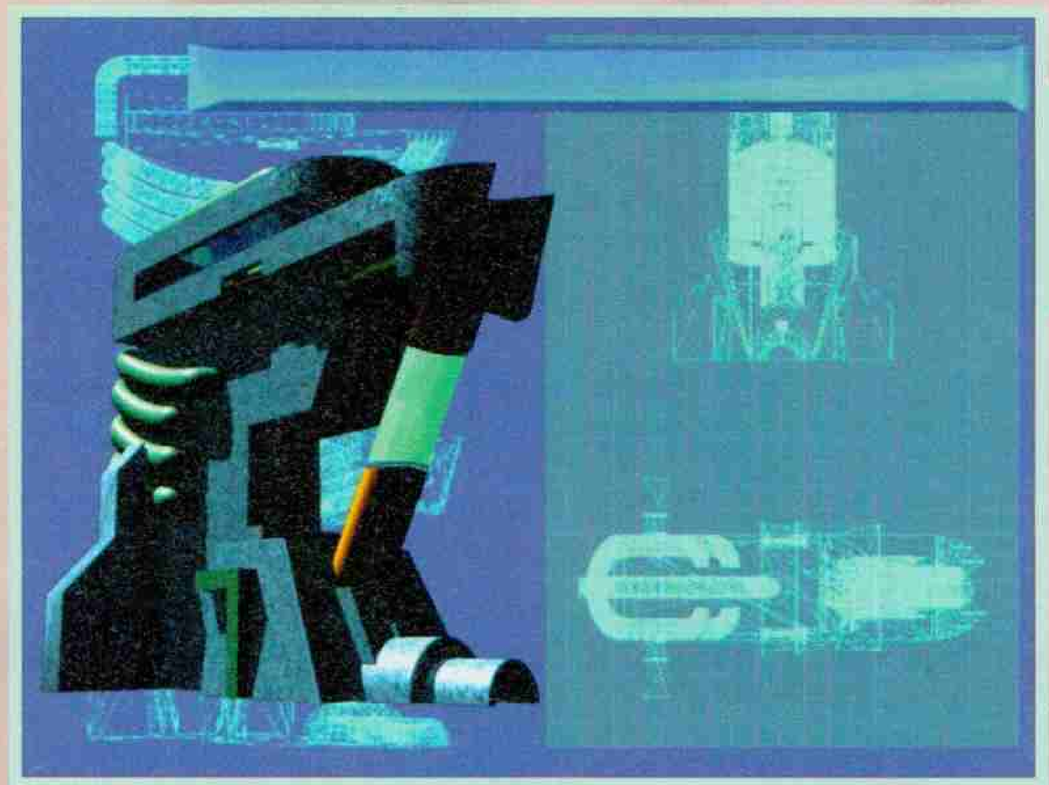
Quando nel 1994 la MicroProse pubblicò il semisconosciuto UFO - Enemy Unknown, nessuno avrebbe mai immaginato (me compreso) che questo titolo diventasse un vero hit nelle classifiche dei videogiochi più amati di tutti i tempi. UFO riusciva a miscelare sapientemente un'accurata gestione strategica a un'intrigante sezione tattica per gli scontri arcade con gli invasori, un mix che si rivelò vincente. A circa un anno dal primo centro, la MicroProse pubblicò il sequel ufficiale e tutti gli aspiranti marine dello spazio ne decretarono nuovamente il successo, catapultandolo in cima alle classifiche di vendita di mezzo pianeta. Poteva la MicroProse esimersi dal proporre un nuovo episodio di una così fortunata serie? La risposta mi sembra abbastanza ovvia...

Questo stupendo asciugacapelli serve a fulminare i nostri nemici. E con lo shampoo cosa massacreremo?

Guardate la cura grafica di questo stupendo veicolo, pronto a sterminare miriadi intere di questi maledettissimi alieni...



Il titolo di questo nuovo capitolo dell'avventura X-COM è APOCALYPSE e, come i suoi predecessori, sarà ambientato in un ipotetico futuro - più precisamente nell'anno 2084. E proprio in quell'anno la civiltà umana iniziò a colonizzare la Luna, visto che la Terra, ormai devastata climaticamente ed ecologicamente, era afflitta da un problema ancor più spinoso: quello del sovrappopolamento, che rischiava di far collassare definitivamente il nostro beneamato astro natio. Nel cercare di risolvere questa difficile situazione, senza arrivare alla soluzione estrema d'abbandono del pianeta, si costruì nell'anno 2046 un nuovo tipo di metropoli, concettualmente innovativa, che aveva il pregio di essere totalmente autosufficiente; venne chiamata Megalopolis.

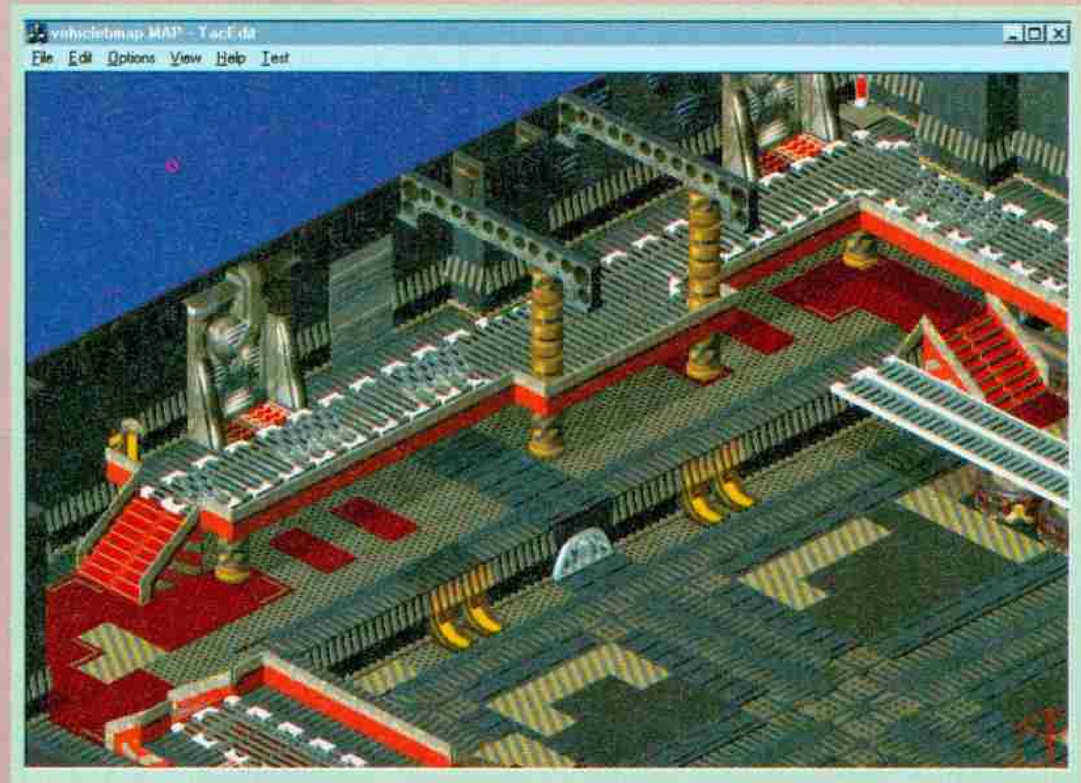


Provate a immaginare cosa possa rappresentare questo strano edificio. Non riuscite a indovinare? Semplice, è la sede di TGM nel ventunesimo secolo

Il nostro infallibile cecchino ha toppato e ha fatto saltare in aria tutte le condutture petrolifere. Un danno quantificabile in milioni e milioni di dollari - che verranno naturalmente detratti dallo stipendio della sua intera dinastia.

Megalopolis divenne in breve tempo il modello di città da copiare. La sua popolazione riuscì a godere di un confortevole stile di vita per più di venti anni, fino al 2070, quando iniziò inaspettatamente il suo declino e degrado sociale. In quegli anni oscuri e tristi per la civiltà umana ci fu un sorprendente aumento di violenza e di crimini che sconvolsero per sempre la vita di quella un tempo spensierata metropoli. Dinanzi a questo scenario "apocalittico" gli abitanti di Megalopolis iniziarono il loro pellegrinaggio, migrando verso altre città e colonie. Erano trascorsi ben quarant'anni dal giorno in cui la grande base marziana di Cydonia su Marte, patria degli alieni, è stata distrutta. L'X-COM, l'organizzazione internazionale che condusse la guerra contro i malvagi extraterrestri, era stata quasi smantellata, sopravvivendo solo all'interno di alcuni ormai impolverati archivi top-secret. Pochi sospettarono per tempo che dietro le cause che portarono alla fine dell'utopistica Megalopolis si celassero i soliti "viscidi" e ostili invasori. Questa volta, però, gli extraterrestri stavano astutamente invadendo la nostra città da un'altra dimensione, sfruttando un portale interdimensionale posizionato all'interno della stessa Megalopolis. Per impedire questa invasione degli "ultracorpi", i nostri agenti dovevano quindi per prima cosa bloccare la costruzione di altri passaggi dimensionali.

Gli alieni, dal canto loro, si stavano a poco a poco infiltrando nella società umana contaminando, o meglio ancora sostituendo, personaggi illustri alla guida di governi e adibiti ai più alti centri nevralgici di potere. Ma l'arguto piano dei nostri carissimi e crudeli nemici prevedeva, come classica ciliegina sulla torta, il completo annientamento della razza umana, attraverso una tecnica che definirei abituale (o almeno lo è in queste situazioni): essi si avvalevano di un "seme" che una volta attivato succhiava il cervello del povero malcapitato sostituendolo con quello, più o meno viscido, di un alieno.



Il nostro eroe è riuscito a colpire a morte un traditore. Notate la posizione plastica assunta nello sparare...

Questa visuale isometrica ci permette di osservare e di notare come la finestra di gioco sia stata maggiormente ingrandita e allo stesso tempo molto meglio definita.

Insomma, non c'è che dire... Sicuramente la sceneggiatura elaborata da quei geniacci della MicroProse non vincerà l'oscar per l'originalità! Il bello è che questi piccoli gusci contenenti questo letale seme vennero trasportati fino ai relativi bersagli da membri umani di una confraternita che risponde al nome di Quuram Sith. Come la maggior parte di voi avrà sospettato, quest'infiltrazione a sfondo sociale, paragonabile solo a quella calcarea, una volta che avrà raggiunto un certo livello permetterà ai nostri odiati antagonisti spaziali di assumere il controllo della città, dando così loro la possibilità di aprire nuovi tunnel dimensionali utili per il trasporto dell'artiglieria pesante e degli altri infernali macchinari alieni. Ottenuta la passività degli umani, i nostri invasori distrug-

In questo spaccato di Megalopolis potete ammirare l'entità aliena pronta a infestare tutta la zona. L'unica speranza di salvezza per noi comuni mortali è ancora una volta rappresentata dalla X-COM.

X-COM. All'inizio del gioco la X-COM si proporrà come un'organizzazione segreta, controllata al vertice da 13 membri anziani del senato di Megalopolis. Questa ristretta cerchia di persone (il giocatore) gestirà e disporrà a proprio piacimento del budget di questa squadra speciale. Al di là della trama davvero entusiasmante (?) il giocatore si troverà a trascorrere la maggior parte del tempo interagendo con la città di Megalopolis, che si rivelerà essere molto più di una semplice zona di combattimento. Per immedesimarsi fino in fondo in X-COM: Apocalypse, ci si dovrà immergere completamente nella realtà della metropoli, in modo da poter trovare le informazioni chiave che ci consentiranno

Anche in questo terzo episodio della serie X-COM sono rimaste inalterate le schede con le caratteristiche di ogni singolo veicolo: utili e ben realizzate.

re su strani incidenti accaduti misteriosamente nella nostra città, prendendo spunto da notizie alquanto frammentarie e contraddittorie; si rivelerà pertanto fondamentale la ricerca di possibili testimoni. Inevitabilmente, prima o poi, verremo a scontrarci con queste entità aliene, pronte a tutto pur di stroncarci sul nascere. Il passo successivo vedrà l'X-COM cercare di rafforzarsi, impossessandosi di mezzi alieni e costruendo veicoli pesanti e armi speciali per affrontare e liquidare i nemici anche nelle più violente schermaglie urbane. Infine, si dovrà trovare questo fantomatico tunnel interdimensionale che dir si voglia, capace di permette a queste viscide entità di penetrare facilmente nella nostra "flagellata" Megalopolis.

geranno tutte le città e inizieranno a far proliferare la propria razza con la cosiddetta semina dei "gusci di spawn" (non ci posso credere...il mio fumetto preferito!). In questo modo, non appena questi gusci si schiuderanno, per Megalopolis inizierà la fine...
Come in ogni buon film e gioco che si rispetti, c'è sempre un'eroica soluzione: riattivare la formidabile

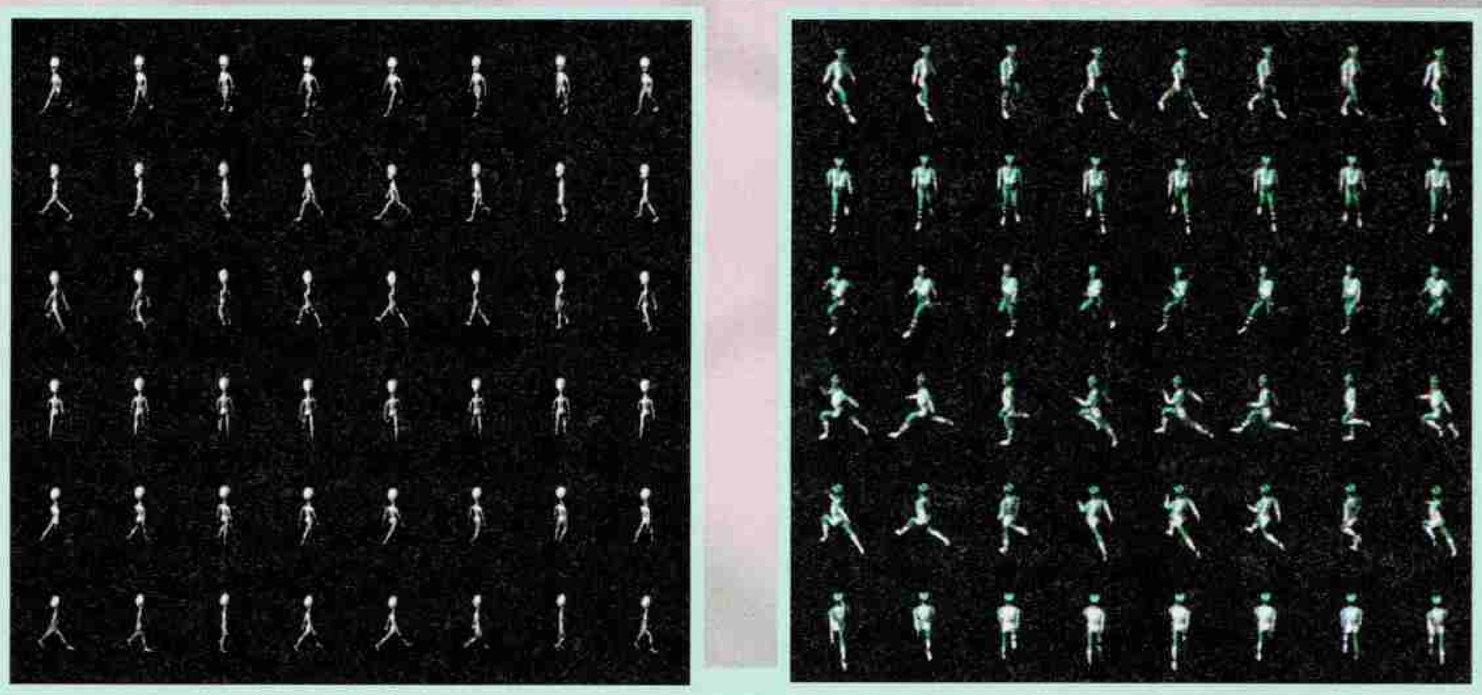
La stupenda fuoriserie della polizia con la carrozzeria al completo; si presenta bene! A me, personalmente, ha ricordato le smisurate automobili americane degli anni '50.

In notturna il gioco appare molto più entusiasmante e coinvolgente. Preparatevi allora, almeno psicologicamente, a passare delle nottate intere a combattere e a scovare orde intere di questi odiatissimi alieni.

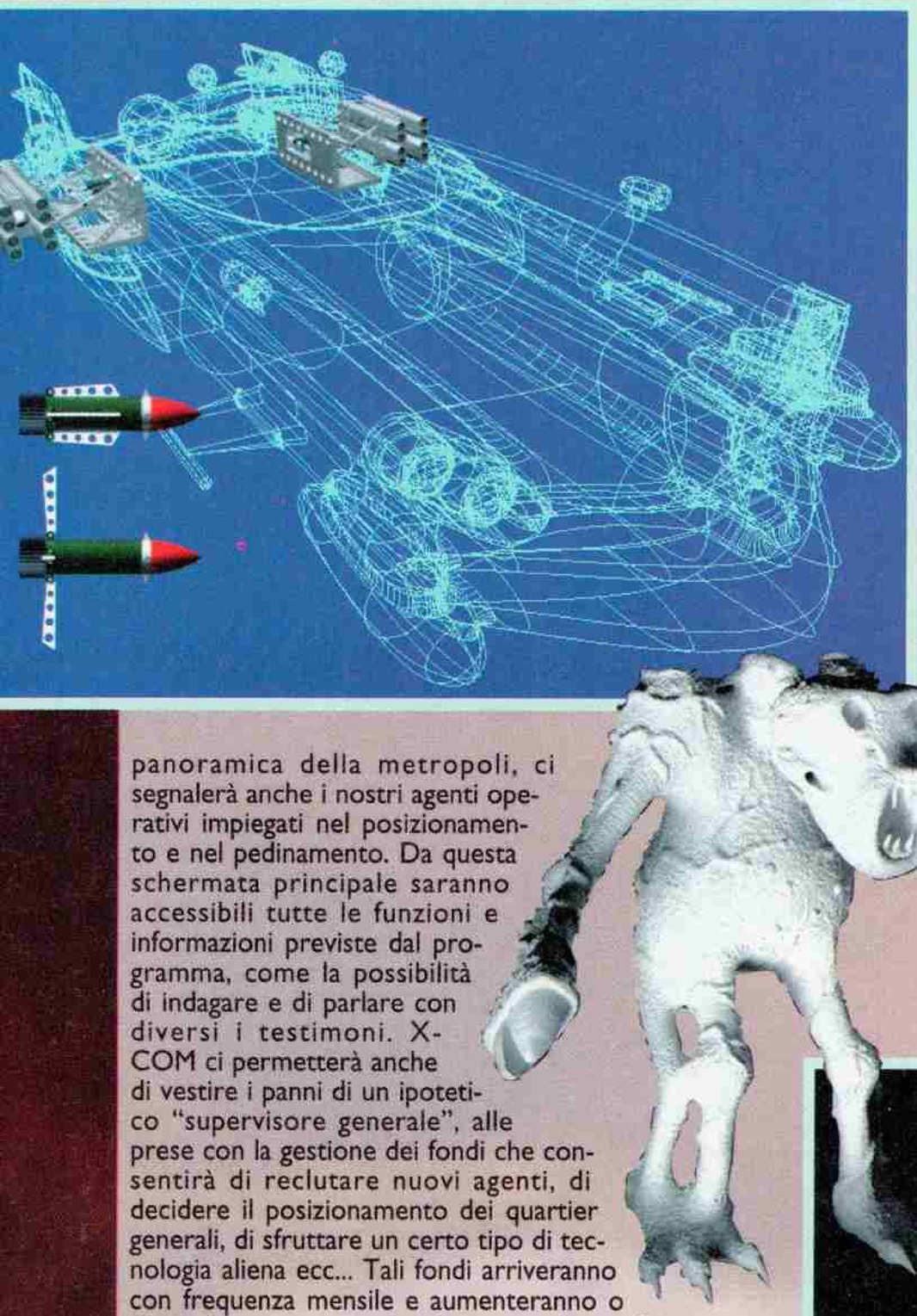
di scoprire dove si nascondano i maledetti alieni. Il programma è suddiviso in tre distinte fasi: una prima di pura investigazione, una seconda che chiamerei d'intrusione e, infine, una terza di esplorazione e combattimento. Analizzando la prima fase vi posso confermare che noi poveri giocatori ci troveremo a sudare le proverbiali sette camice, dovendo indaga-

Ecco a voi gli sviluppatori di X-COM Apocalypse! Sulla sinistra compaiono i programmatori della Mythos, già artefici dei due precedenti episodi, mentre sulla destra trovano spazio alcuni grafici addizionali della MicroProse che si sono occupati di disegnare le nuove armi, i nuovi veicoli e le nuove ambientazioni.

Per quanto riguarda l'interfaccia utente, un vero e proprio capolavoro di semplicità e funzionalità nei primi due episodi, il gioco prevede l'implementazione di quattro diversi display. Avremo così a nostra disposizione una schermata che ci mostrerà la città in perfetto 3D, nello splendore dei 256 colori della SVGA. Questa finestra, oltre a presentarci la veduta panoramica della metropoli, ci segnalerà anche i nostri agenti operativi impiegati nel posizionamento e nel pedinamento. Da questa schermata principale saranno accessibili tutte le funzioni e informazioni previste dal programma, come la possibilità di indagare e di parlare con diversi i testimoni. X-COM ci permetterà anche di vestire i panni di un ipotetico "supervisore generale", alle prese con la gestione dei fondi che consentirà di reclutare nuovi agenti, di decidere il posizionamento dei quartier generali, di sfruttare un certo tipo di tecnologia aliena ecc... Tali fondi arriveranno con frequenza mensile e aumenteranno o diminuiranno proporzionalmente in base alla qualità del lavoro svolto dall'X-COM. Il denaro serve ad acquistare armi ed equipaggiamenti per i marine, a reclutare scienziati nella ricerca di nuove tecnologie e tecnici per il loro sviluppo, per la costruzione di basi successive alla prima e per il miglioramento di basi già esistenti con l'edificazione e di nuove installazioni, laboratori, magazzini ecc...
La struttura della parte strategica - come accennato precedentemente - è molto semplice. Una serie di icone permettono di accedere alle varie funzioni del gioco quali l'assegnazione degli scienziati in una determinata base o il settaggio del trascorrere del tempo o l'acquisto dell'equipaggiamento bellico. Come negli altri episodi, ogni marine è caratterizzato da una serie di valori che ne indicano le qualità psicofisiche; è possibile cambiarne il nome, mentre non sarà consentito alterarne i parametri. Sono state invece aggiunte nuove caratteristiche e abilità per agenti X-COM: vediamo di elencare le più importanti. Cominciamo dalla Interrogation Skill, che permetterà di capire se una persona interrogata stia o meno mentendo, la Perceptive Ability si rivela utile nel raccogliere indizi, la Engineering consente di riprodurre oggetti basati sulla tecnologia aliena mentre la Biochemistry riflette le capacità di ogni singolo agente nell'individuare forme di vita aliene. I personaggi non appartenenti all'X-COM assumono un ruolo molto importante nel gioco e si suddividono in sette categorie: delegati, boss, civili, personaggi minori ecc... Anche gli alieni hanno caratteristiche e capacità specifiche che potrete conoscere cliccando sulla X-COM UFOpaedia. Ricordatevi comunque che all'inizio del gioco non ci saranno informazioni disponibili sugli alieni, in quanto dovrete ottenerle voi, anche attraverso l'interrogatorio della popolazione.
Tornando ai combattimenti, alla fine di ogni singola missione il nostro soldato potrà ricevere una promozione in base a come si è comportato in battaglia, migliorando in questo modo le proprie caratteristiche iniziali. Gli scontri tra i nostri agenti e gli alieni rappresentano anche in Apocalypse il vero cuore del programma. Il campo di battaglia è rappresentato tridimensionalmente, con una prospettiva isometrica, ed è stato predisposto su più piani con una notevole varietà di scenari. Altrettanto varie sono le situazioni di combattimento. Un'importante innovazione è stata introdotta per quanto riguarda il sistema dei combattimenti, che ora potranno essere in tempo reale oppure a turni (come nei due precedenti episodi), conferendo così maggiore vivacità e tensione emotiva alle battaglie. Ricordo che negli scontri a turni ogni agente o marine, in base alle proprie caratteristiche e all'equipaggiamento trasportato, ha un certo numero di unità di tempo a sua disposizione per compiere diverse azioni. Le più comuni includono il movimento, il voltarsi, il mettersi in ginocchio (magari sui ceci!), lo sparare, il lanciare granate, l'utilizzare il medpack, l'aprire una porta ecc. Oltre a questa gamma di azioni ora sono state aggiunte la possibilità di strisciare per terra (il cosiddetto "passo del leopardo"), di saltare, di arrampicarsi sugli edifici e di nuotare. Insomma, il nostro agente potrebbe tranquillamente iscriversi alle ormai prossime Olimpiadi di Atlanta. Sarà poi possibile controllare direttamente i soldati, passando facilmente dal primo al secondo e viceversa, ottenendo



In queste due immagini vi mostriamo i frame di animazione di un simpatico alieno e di un soldato della X-COM. Un modo come un altro per sottolineare l'attenzione ai particolari riposta nello sviluppo del programma.



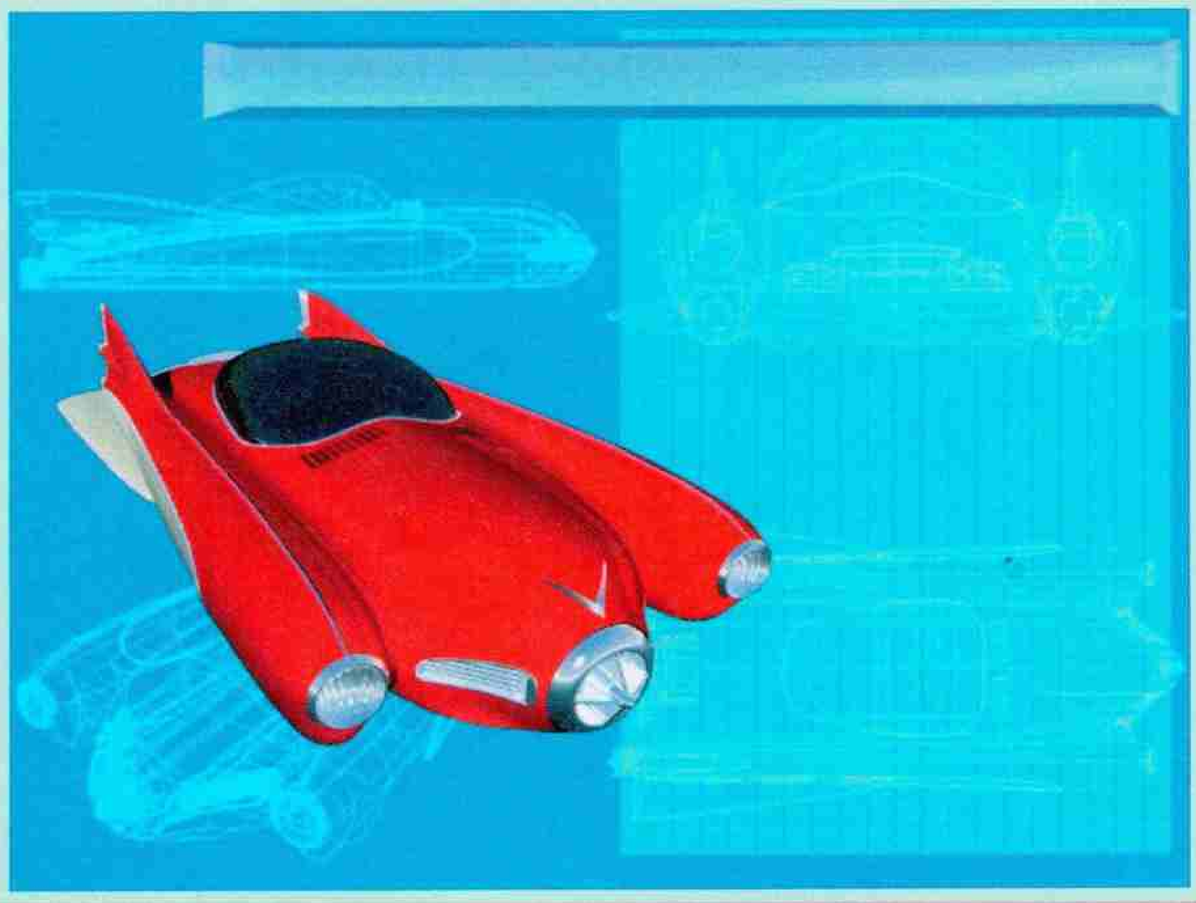
Eccovi la macchina della polizia smontata pezzo per pezzo. Questa grafica di visualizzazione a fil di ferro vi mostra tutte le potenzialità di questo mezzo. Ammirate i lanciarazzi posizionati lateralmente, non vi incutono paura?

Una bellissima immagine che dimostra le grandi potenzialità dei grafici della MicroProse. Non vi ricorda un po' The Dig?

La base della polizia nello splendore dei 256 colori della SVGA. A prima vista mi sembrava di aver caricato l'indimenticabile Syndacate.

così azioni molto realistiche ed entusiasmanti sul campo di battaglia. Posso dire con sicurezza che gli scontri in X-COM abbandonano quella piattezza tipica di una simulazione rigorosamente strategica per avvicinarsi al coinvolgimento dei giochi di ruolo. Un altro punto a favore è rappresentato dalla moltitudine di cose da fare e scoprire e, soprattutto, dalla grande varietà nella scelta delle armi e dei mezzi a nostra disposizione. Grazie a un'apposita schermata potremo tenere sott'occhio una porzione precisa della città, e più specificatamente gli interni degli edifici. Ciò si dimostra utile nei combattimenti urbani,

Il senato rappresenta il centro gestionale nevralgico dell'intera Megalopolis. Da qui sarà possibile controllare ogni squadra di agenti X-COM pronta all'azione.



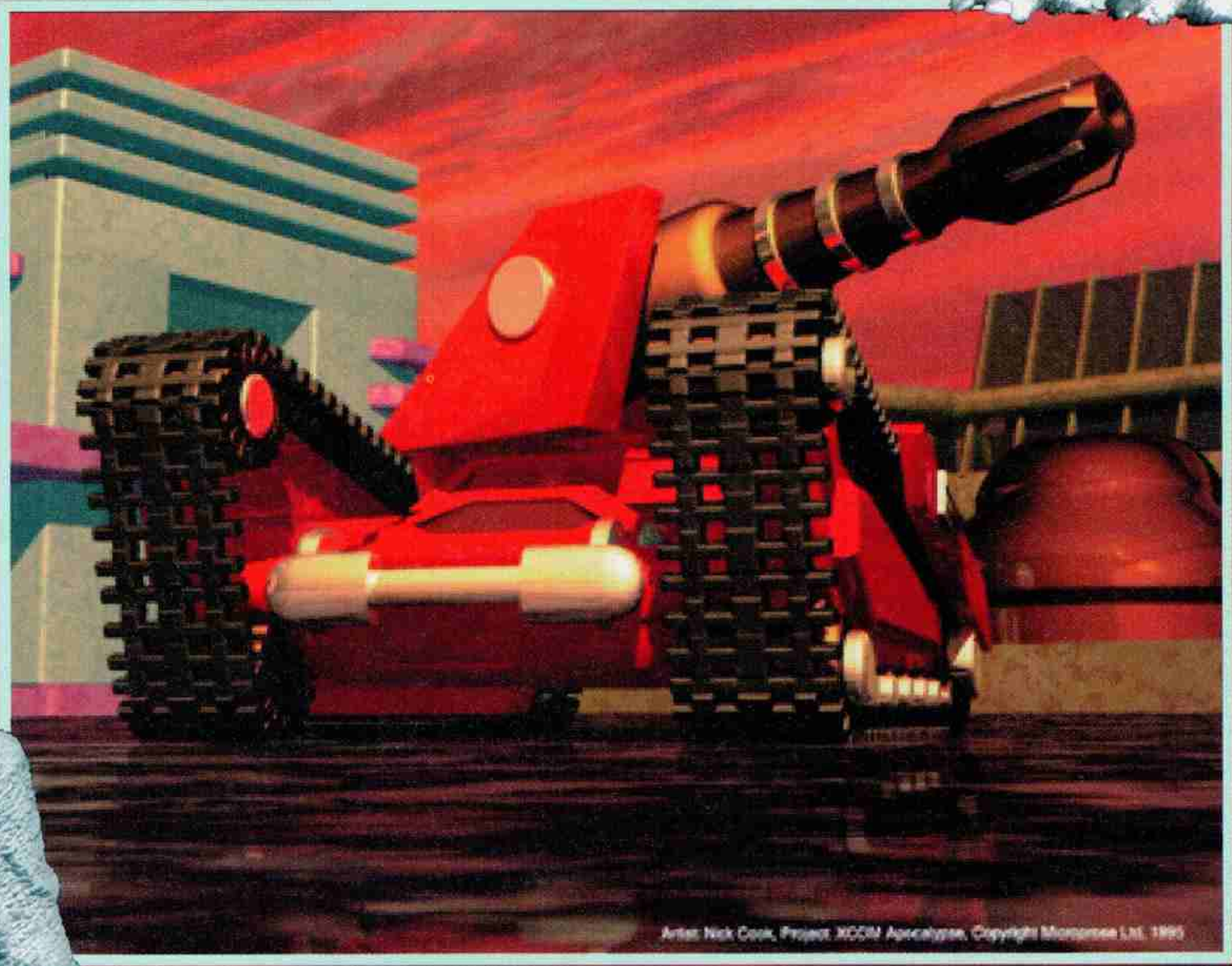
Signori e signori vi presento in anteprima la Ferrari del 21 secolo. Chissà se lo Schumacher della situazione riuscirà a portarla finalmente alla vittoria.

Con questo poderoso cingolato chiunque riuscirebbe a fermare la marcia dei nostri simpatici invasori.

nell'interrogare i civili e nel chiamare, quando necessario, i rinforzi.
Passando ai dati tecnici in mio possesso, questa finestra avrà le seguenti dimensioni: 640x480 a 256 colori, con un dettaglio e un'area visiva molto più grande rispetto ai predecessori. L'ultima schermata prevista ci informerà sulle variazioni dell'attività aliena e sui conseguenti avvistamenti e spostamenti; il tutto condito dalle animazioni di simpatici siparietti degni della migliore produzione fantascientifica.
Passando ad alcune ulteriori caratteristiche di questo nuovo X-COM, vi rammento la possibilità di creare casualmente l'universo alieno, aumentando così di molto la longevità di questo prodotto. È stata poi inserita l'opzione multi-player che consente di giocare sia contro il computer sia contro un amico. Sono state migliorate le routine dell'intelligenza artificiale degli alieni, giudicate a posteriori un po' troppo difficile per i giocatori alle prime armi. In più, vi aggiungo che si potranno settare le dimensioni della città, la varietà delle forze militari a disposizione e le con-

dizioni di vittoria per ogni schieramento. Non ho alcuna informazione riguardo la strutturazione delle missioni e se vi saranno quelle speciali come le "Terror" del secondo episodio. Molto belle sono le immagini dei veicoli spaziali e degli edifici che trovate in queste pagine e che fanno presagire una notevole cura nel restyling grafico di questo affascinante programma. Il gioco, programmato dai fratelli Gollop - già autori dei precedenti episodi, è annunciato - se tutto va bene - per il prossimo autunno.
In definitiva X-COM Apocalypse sarà il solito gioco avvincente e frenetico adatto a chi predilige (come il sottoscritto) un mix tra azione arcade e strategia pura, titolo dal quale difficilmente riuscirete a staccarvi con troppa facilità - a meno che non stiano trasmettendo un nuovo episodio di X-Files...

Raffaello "J.RICE "
Rusconi



A-10 TANK KILLER 2

SILENT THUNDER

VOLA BASSO, COLPISCI DURO!

CD.Rom
WINDOWS 95

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

SIERRA

LANCIATI IN VOLO NEL CACCIA D'ATTACCO RAVVICINATO PIU' LETALE MAI COSTRUITO.

- 24 missioni separate ma continuative (quello che fate prima influenzerà le azioni successive) nel Golfo Persico, in Colombia e in Corea.
- 10 tipi differenti di velivoli inclusi.
- 14 armi diverse, compreso il terribile cannone GAU-8A "Avenger".
- ambiente ultra-realistico con terreno in texture mapping incredibile.
- oggetti 3D altamente dettagliati realizzati utilizzando le tecnologie esclusive della Dynamix 3 Space™.
- grafica in alta risoluzione SVGA, suono e musica di qualità CD.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95 CON 8 Mb DI RAM, 486/DX 66, 5 Mb DISPONIBILI SU HD, LETTORE CD.Rom A DOPPIA VELOCITÀ, SCHEDA GRAFICA SVGA, SCHEDA SONORA COMPATIBILE WINDOWS, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

SEI PRONTO PER UNA NUOVA SFIDA?

L'EROE É TORNATO. ZAK KINGSTON IN UNA NUOVA SFIDA AI LIMITI DEI TUOI RIFLESSI, AL MASSIMO DELLA TUA VELOCITÀ, AI CONFINI DEL TUO CORAGGIO.

- ENTRA NEL VIVO DELLA BATTAGLIA GRAZIE ALL'INNOVATIVO "COMBAT ENGINE".
- CONTROLLA A PIACIMENTO I PARAMETRI DELLE DIFFICOLTÀ.
- AFFRONTA NEMICI SEMPRE NUOVI E SEMPRE PIÚ MICIDIALI GENERATI DALL'AVANZATA TECNOLOGIA TRANSFIGHTER™ ENGINE.
- AMMIRA SULLO SCHERMO PERSONAGGI "PIÚ VERI DEL VERO".
- SCOPRI LE NUOVE "ZONE CALDE" E TUTTO SULLO SCHERMO DIVENTERÀ VIRTUALMENTE VERO.
- RAGIONA ALLA STESSA VELOCITÀ CON CUI SPARI PER RISOLVERE GLI ENIGMI DEL GIOCO.
- SCOPRI IN OGNI GIOCO NUOVI NEMICI CHE APPAIONO A CASO PER RENDERE OGNI SFIDA NUOVA E DIVERSA.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486DX, 50Mhz,
8Mb RAM,
DOS 3.1,
CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ,
SCHEDA SONORA,
COMPATIBILE WINDOWS® 95.

2 CD
£ 119.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

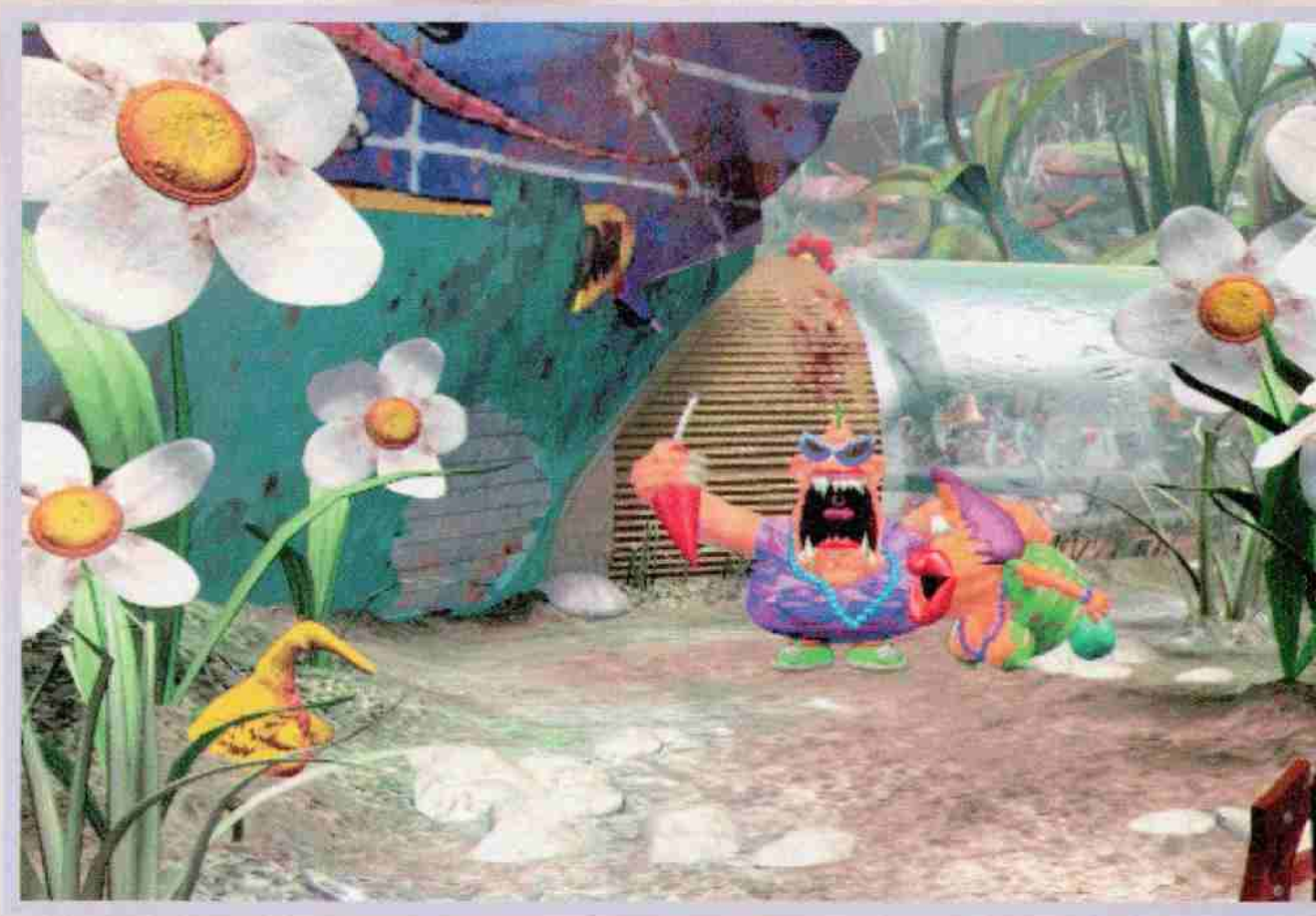
LEADER

NEI RIFIUTI FINO AL COLLO!

Il rumore tra parentesi era quello dello schermo del monitor, infranto con la clava da un Max particolarmente arrabbiato - che non mi ero accorto di avere alle spalle mentre stavo scrivendo il sottotitolo. Cercando di mettere in salvo ciò che resta del computer con una

Un'immagine non 'compressa' tratta dal primo episodio dell'avventura. La risoluzione finale, in ogni caso, mantiene quasi inalterata l'alta qualità del rendering degli Haiku.

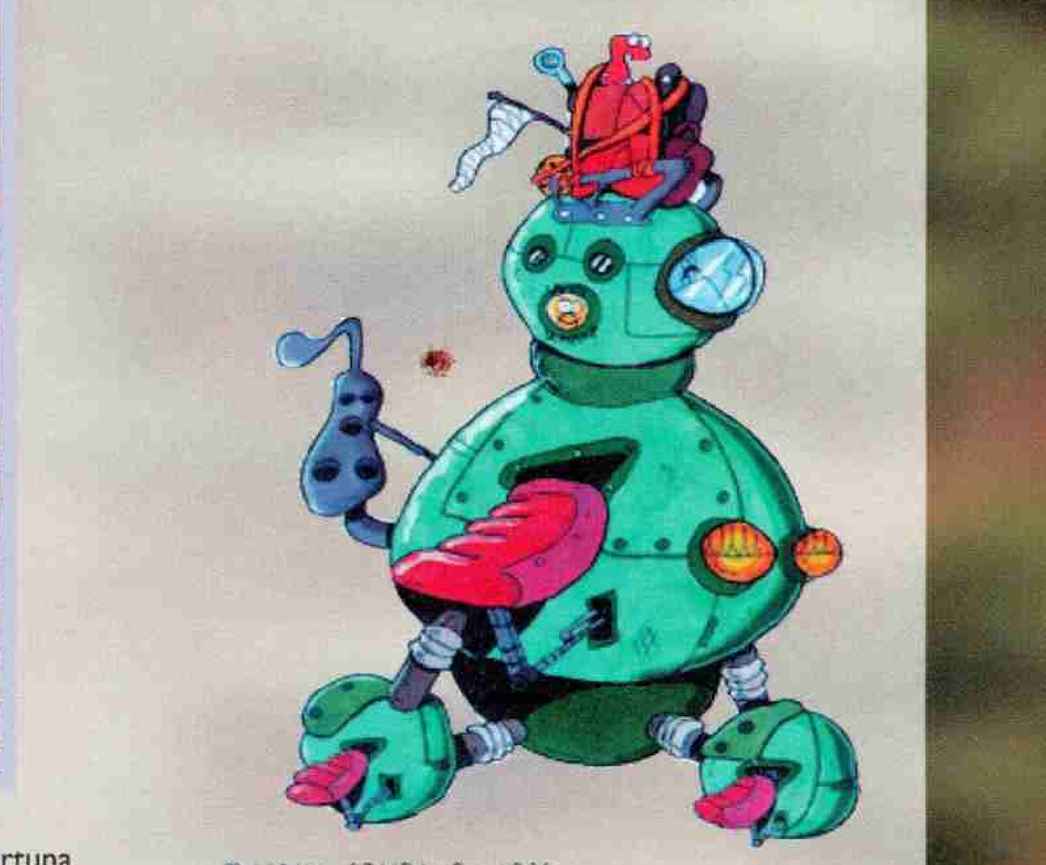
L'ancora 'giovane' Philips Media, forte di alcuni notevoli successi come FX Fighter, Alien Odyssey e UEFA Soccer, si presenta a questa nuova stagione con un catalogo decisamente ampio, capace di spaziare all'interno di un po' tutti i generi disponibili. E così, sviluppata dagli Haiku (un nuovo gruppo di talentuosi programmatori francesi), ecco a voi un'avventura che vi aiuterà a scacciare la paura della brutta spazzatura (sbadacrash!).



serie di schivate degne del miglior Cassius Clay, vediamo di dare un'occhiata a questo nuovissimo titolo della Philips che noi di TGM e pochi altri abbiamo avuto modo di provare in anteprima (se poi lo trovate in tutte le riviste del mondo conosciuto non prendetevela con me, io mi baso sulle notizie disponibili nel momento in cui scrivo!)(gran parte del materiale è in esclusiva, non ti preoccupare... NdMax). Quanto contenuto nella beta mi ha così permesso di godermi praticamente per intero la prima delle quattro parti in cui, come vi dirò più avanti, si strutturerà il gioco. L'avventura, perché di un'avventura si tratta, comincia in una località ben più attraente della maleodorante discarica all'interno della quale sarete ben presto costretti a destreggiarvi: siamo infatti nello spazio profondo, su un'astronave modello "station wagon" che vedeva a bordo un'intera famigliola intenta a discutere su dove passare le vacanze: i Blub. Il problema non sta tanto nel "dove" andare, quanto nella possibilità, più o meno remota, che i pestiferi bambini e il nonno inventore finiscano per mandare a monte la vacanza. Non tutti

La schermata "generale" dalla quale controllare lo stato di avanzamento dei lavori sulla navetta. Ci volete tornare a casa o no?

Il nostro alieno con le scarpe da ginnastica ha ritrovato un barattolo di miele.

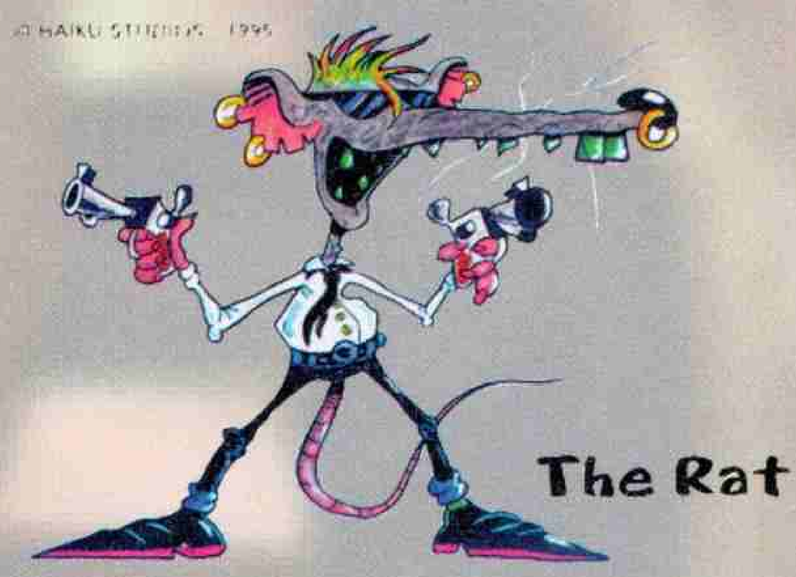


i viaggiatori interstellari sono però buoni e simpatici come i Blub. Ne esistono altri tipi, come il bisbetico Khan, il cui unico desiderio è la violenza, la razzia e la sofferenza altrui. Stupisce (ma non tanto) il fatto che un tale "individuo" abbia trovato un compagno di viaggio che gli fa da servitore, stupido e sfortunato oltre ogni limite, ma cattivo quanto il padrone. Questa volta Khan e il suo uomo hanno rapinato chissà quale banca interstellare e hanno l'astronave carica di banconote. Completamente astratto da ciò che dovrebbe fare con più attenzione, e cioè guidare, Khan passa con il rosso a un semaforo galattico e centra in pieno l'astronave degli sventurati Blub, precipitando con loro nell'atmosfera di un pianeta poco distante... la Terra.

giori è quello di tentare l'atterraggio di fortuna in una... discarica di rifiuti!
Da qui in poi prenderete il controllo dei Blub stessi, una sorta di famiglia Simpson molto più brutta (lo so che è difficile essere più brutti di una serie di uomini gialli con dei triangoli al posto dei capelli e con gli arti a mo' di tubi flessibili, però tenete presente che qui si parla di alieni gelatiformi...), e dovrete aiutarli a fuggire dalla discarica stessa ricostruendo l'astronave e ritornando, se possibile, al vostro pianeta d'origine.

Sulla Terra i Blub non sono più grandi di una lumaca e, perciò, l'ambiente in cui vi muoverete sarà principalmente composto da gallerie di fili d'erba intrecciati, caverne create da tre pietre ammassate e fiumi nati nell'impronta di un pneumatico. Tutt'intorno a voi spazzatura, lattine, cartacce, cattivi odori... e chi più ne ha più ne metta. Tra i numerosi pericoli non dimenticatevi dell'antipatico tamarro che, seppure incontrato sporadicamente, farà sempre in modo di mettervi i bastoni tra le ruote. In fondo è più grosso, più deforme, più perfido e più arrabbiato; pensare che non decida di rompervi le scatole è chiedere troppo.

Mamma Blub sembra aver trovato qualcuno che strilli più intensamente di lei, non era facile...



Avete notato l'assurdità di una simile introduzione? In realtà uno dei piatti forti del gioco saranno proprio le numerose situazioni assurde e spiritose studiate per le azioni più maldestre: avete presente quando nelle avventure Lucas il personaggio vi dice "non lo posso fare"? In questo caso vi beccherete una scenetta ironica al termine della quale i protagonisti vi prenderanno in giro o faranno qualcosa di simpaticamente scurrile. L'avventura, strutturata sulla falsariga di un film interattivo, si dividerà come vi dicevo in più parti o "episodi", dei quali ho personalmente potuto visionare il primo, quello che vi vedrà in compagnia del "ragazzo" di famiglia Blub e del suo "cane" (con il corpo quadrupede e un muso da formichiere) alla ricerca di un pezzo dell'astronave vitale per la sua ricostruzione. Il nemico, stavolta, è uno stramaledetto topastro di fogna. Non avendo avuto il tempo di portare a termine questa prima parte di gioco, non posso dirvi quali saranno gli esatti protagonisti dei rimanenti tre episodi, ma mi sembra logico supporre che nel corso dell'avventura dovrete prima o poi vedervela con tutti i rimanenti elementi della famiglia Blub: la figlioletta capricciosa, lo sbadato papà Blub, l'irascibile mamma Blub o il folle nonno inventore con relativa consorte...

La Philips ci ha descritto l'interfaccia-utente di questo gioco come semplice, intuitiva e innovativa e, in effetti, così sembra: l'interazione dei personaggi con lo scenario e con gli oggetti verrà gestita direttamente su schermo, tramite un puntatore a forma di mano che, a seconda dell'azione fattibile con l'oggetto su cui lo posizionate, "simulerà" il gesto relativo (afferrare, premere, ragionare...) senza bisogno di passare per ulteriori menu di selezione e/o frasi. Per ogni singola azione che ho avuto occasione di far compiere ai personaggi, il gioco mi ha fatto assistere a una diversa animazione. L'inventario grafico si troverà nella parte bassa dello schermo, nascosto e richiamabile automaticamente spostando il puntatore nella sua zona. Lo stesso sistema verrà utilizzato per le icone di accesso al disco e di configurazione del programma, tra cui dovrebbe esserci quella per registrare una parte dell'avventura mostrandola poi con tutta calma agli amici e facendoli sganasciare dalle ghignate. Il passaggio tra le varie locazioni avverrà tramite sequenze precalcolate di movimento, da gustarsi appieno per le prime volte e poi skippare con la pressione di un tasto. Sia queste sia l'intera grafica del gioco sono di stampo cartoonistico deformato "alla Day of the Tentacle", tenendo presente che qui si parla non di disegni, ma (come potete vedere dalle foto) veri e propri fondali renderizzati e sequenze cinematiche di intermezzo. Durante l'avventura alta e bassa risoluzione si alterneranno. Tanto per darvi un'idea delle animazioni e del taglio della inquadrature vi dirò che a me ricordano molto Wallace & Gromit, una produzione di successo seguita da altre più note al grande pubblico quali Nightmare before Christmas e Toy Story.

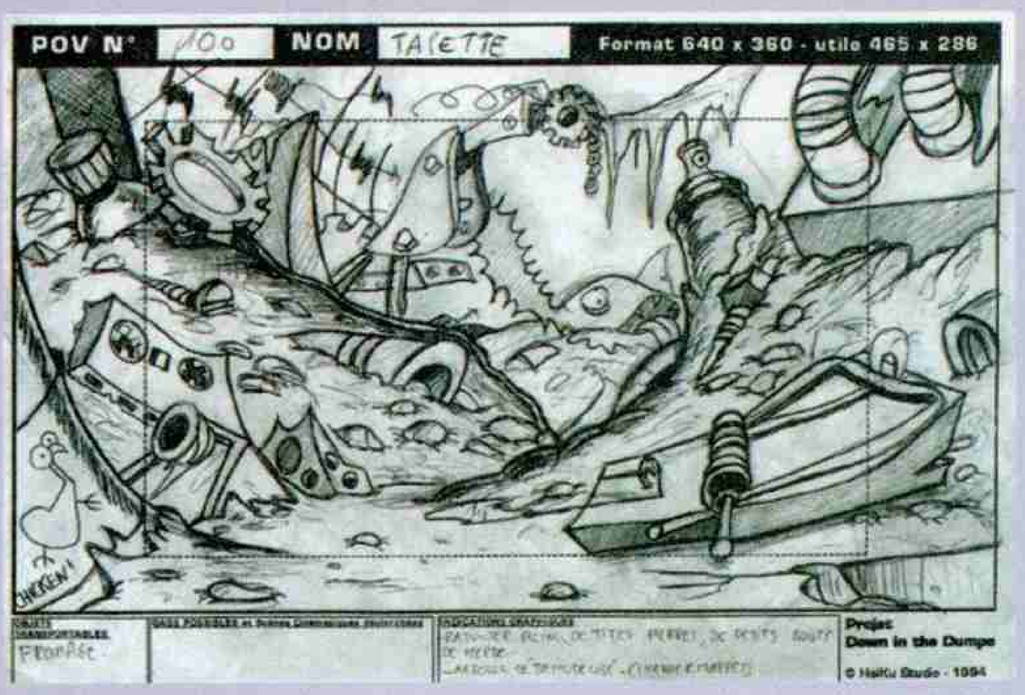
Che dire del sonoro? La beta era in francese, lingua che non appartiene purtroppo al mio bagaglio culturale, ma le voci mi sono comunque sembrate simpatiche, ottimamente correlate con l'animazione e per nulla rallentate dal frequente accesso al CD. Il feeling generale di Down in the Dumps è esilarante, i personaggi hanno una loro caratterizzazione ben precisa e le varie situazioni di gioco mi hanno fatto saltare i bottoni della camicia dalle risate. La difficoltà generale mi è parsa non elevata, cosa che dovrebbe renderlo appetibile sia ai più

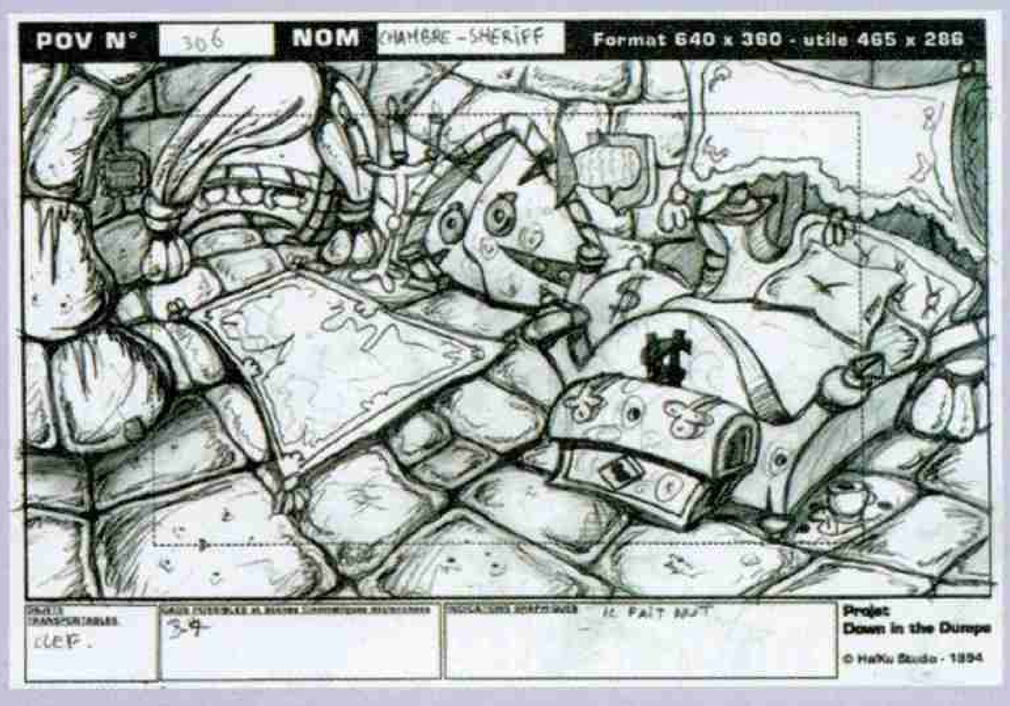
Personaggi animati sovrapposti a fondali fissi. Già visto, ma sarà meglio degli altri?

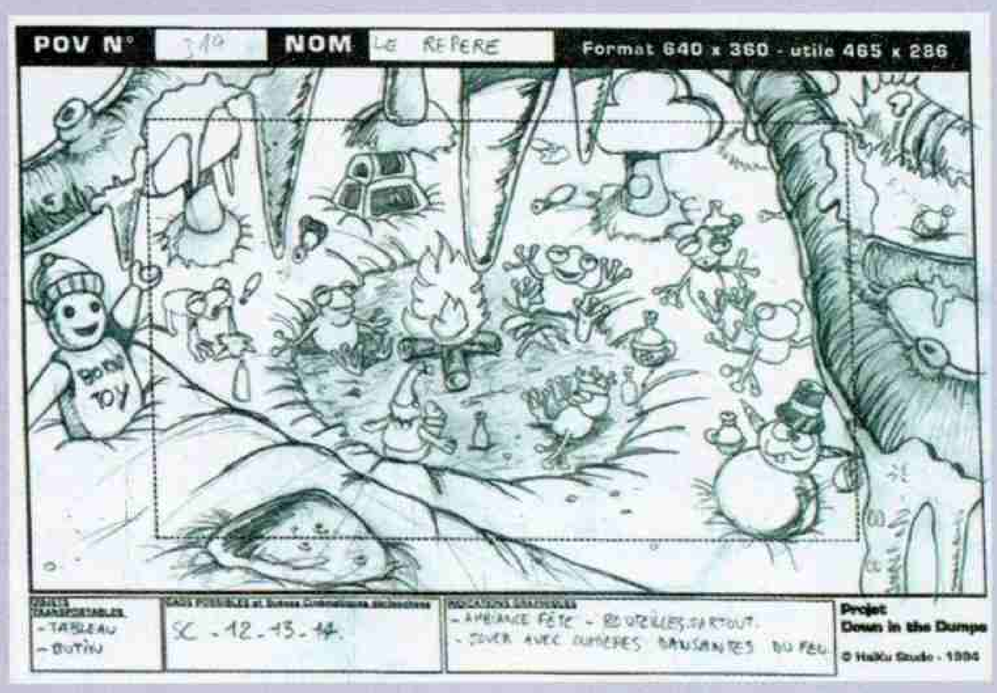
La mano che vedete in bella vista nel centro dello schermo sarà il vostro puntatore.

smaliziati che abbiano voglia di divertirsi alle spalle dei Blub e delle loro disgrazie, sia ai "newcomers" nel mondo delle avventure, alla ricerca di qualcosa di intuitivo e facile da padroneggiare. È possibile che in fase di produzione vengano inserite altre scene, andando così a completare anche la pallina "longevità" del giudizio finale. Il gioco verrà ovviamente tradotto (o quantomeno sottotitolato), cosa che ci faciliterà la recensione e permetterà a voi di lasciare il vocabolario in cantina (la scuola è finita ma voi non l'avete venduto, vero?), e sarà distribuito in autunno versione Mac e PC.
Quelli che credono di avere buttato i soldi se non vedono il computer sfruttate sino in fondo, saranno soddisfatti dalla qualità e quantità delle sequenze d'intermezzo, dalle animazioni e dal sonoro? Beh, questo è uno dei punti che andranno visti con particolare attenzione, in quanto la press-release non descriveva i requisiti necessari di sistema; dato però il numero di animazioni e filmati presenti, penso che questi non saranno proprio low-end. Basandomi sulle macchine su cui l'ho provato io (P100 e DX2/66) penso che per godersi fino in fondo DID ci vorranno come minimo un Pentium e una scheda video con 2 MB di memoria. Se anche il sonoro mantiene le promesse in quanto a fedeltà, preparatevi a includere la AWE 32 nella lista delle richieste.
Insomma, la prima impressione su questo titolo della Philips è più che positiva, le premesse per uno star player o un top score ci sono tutte. Bisognerà vedere se e quanto gli altri episodi, la versione definitiva del sonoro, il livello di difficoltà e l'eventuale implementazione di qualche modifica andranno a influire sulla qualità del gioco... ma per questo c'è la recensione, che vedrete presto se l'infuriato Max smetterà di infierire sul monitor gridando che "i recensori non hanno più la professionalità di una volta" e io a raggiungere la porta dell'ufficio. Per ingannare l'attesa, fatevi un giro nella più vicina discarica e iniziate a prendere confidenza con l'ambiente: sapere come usare una lattina vuota con un mozzicone di sigaretta potrebbe tornarvi molto utile!

Alessandro La Spada







Ancora alla casa di Khan: i personaggi sono in bassa e i fondali in alta risoluzione.

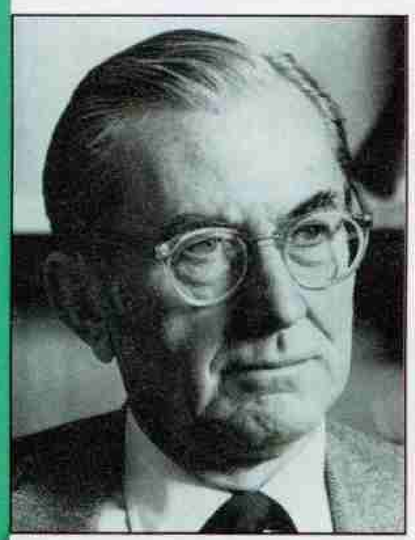
Alcune scansioni di altrettante pagine di storyboard. Come sempre più spesso accade anche con i videogiochi, una fedele ricostruzione su carta di quanto verrà poi riprodotto in computer-grafica rappresenta il punto di partenza di ogni produzione di un certo livello.

SPYCRAFT™

THE GREAT GAME

PROSSIMAMENTE SUL TUO COMPUTER COMPLETAMENTE IN ITALIANO

IN COLLABORAZIONE CON



WILLIAM COLBY
EX-DIRETTORE
CIA

OLEG KALUGIN
EX GENERALE MAGGIORE
KGB

- INCREDIBILE REALISMO NELLA RICOSTRUZIONE DELLA STORIA, DEGNA DI UN EMOZIONANTE THRILLER.
- SUPERBA REALIZZAZIONE GRAFICA.
- MUSICHE DI STRAORDINARIA ATMOSFERA.
- GRANDISSIMA CURA NELLA CREAZIONE DEI FILMATI.
- GIOCABILITA' GARANTITA.

"...SE VI PIACCIONO LE AVVENTURE, GLI INTRIGHI E I FILM DI 007 AVETE TROVATO IL TITOLO DELLA VOSTRA VITA...IN CASO CONTRARIO CERCATE DI DARGLI COMUNQUE UN'OCCHIATA: NON VE NE PENTIRETE"!
("TGM" MARZO '96)

"...DAVVERO UN'OTTIMA SCELTA, SOPRATTUTTO GRAZIE AL FASCINO DELL' ARGOMENTO TRATTATO E ALLA COMPETENZA CON CUI E' STATO REALIZZATO".
("ZETA" MARZO '96)

"SE SIETE APPASSIONATI DI RACCONTI DI SPIONAGGIO NON FATEVELO SCAPPARE PER NESSUN MOTIVO; SE VI PIACCIONO LE AVVENTURE DATEGLI UN'OCCHIATA PERCHE' SAPRA' CATTURARVI; SE SIETE MANIACI DELL' AZIONE A TUTTI I COSTI...PROVATE A GUARDARLO LO STESSO, POTRESTE TROVARLO COMUNQUE DI VOSTRO GUSTO".
("K" MAGGIO '96)

DISPONIBILE IN LINGUA ORIGINALE, CON POSSIBILITA' A BREVE DELLA VERSIONE IN ITALIANO
PER RICHIEDERLA, VERIFICATE CHE LA VERSIONE IN LINGUA ORIGINALE PRECEDENTEMENTE ACQUISTATA SIA SOFTWARE&CO.

WINDOWS® '95 & DOS CD-ROM

Software&Co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

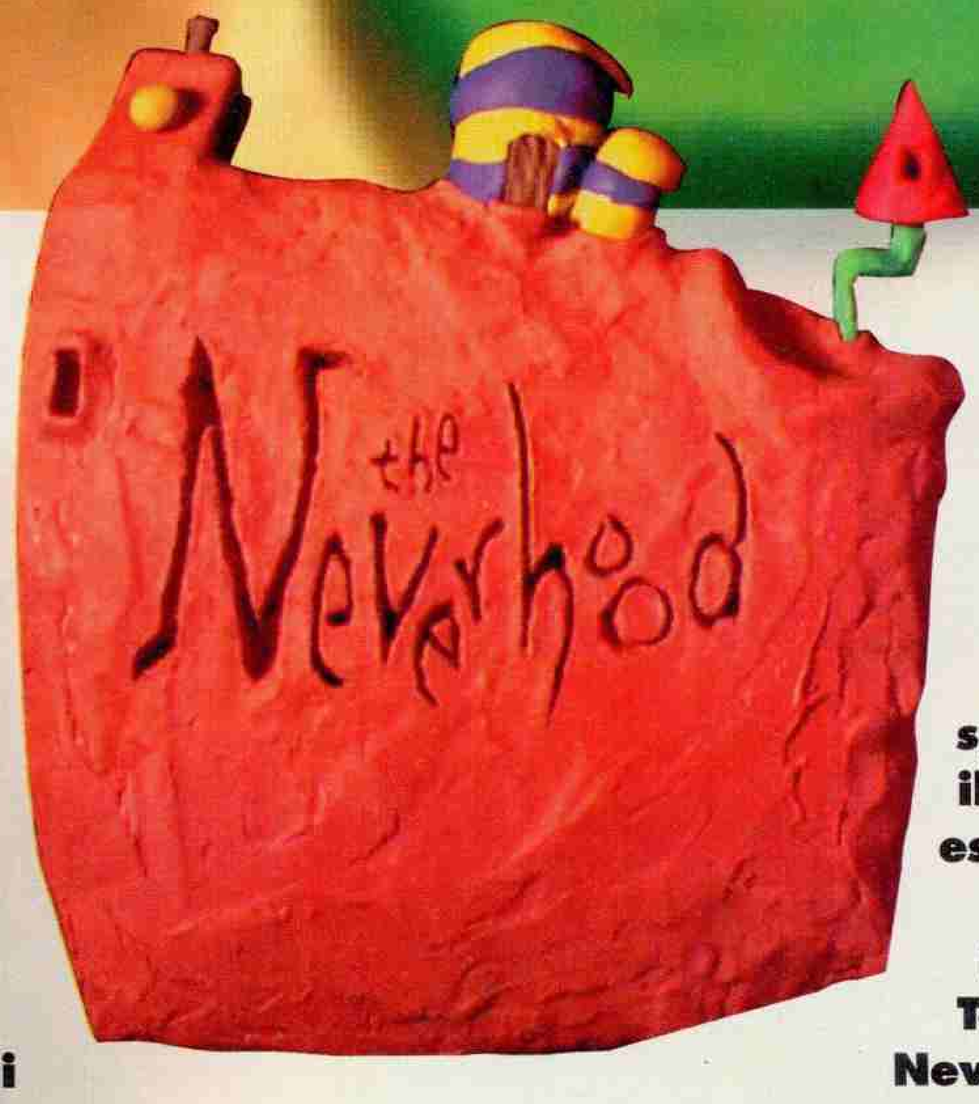
DIVERTIMENTO

Designed for Microsoft® Windows®95

ACTIVISION®

ACTIVISION IS A REGISTERED TRADEMARK AND SPYCRAFT: THE GREAT GAME IS A TRADEMARK OF ACTIVISION, INC. © 1996 ACTIVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT AND WINDOWS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION. ALL OTHER BRANDS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE HOLDERS. THE CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY HAS NOT APPROVED, ENDORSED OR AUTHORIZED THE MAKING OF SPYCRAFT: THE GREAT GAME.

INTERVIEW



Uno degli 'avvenimenti' del recente E3 di Los Angeles, è stata la presentazione ufficiale dei primi titoli firmati DreamWorks Interactive - l'etichetta con la quale l'inarrestabile Spielberg conta di stupire anche all'interno del sempre più remunerativo panorama multimediale. Fra i tutti i prodotti che si sono visti, uno in paticolare ha saputo attirare l'attenzione di Max e del sottoscritto... La tentazione di saperne di più è venuta spontanea; qui di seguito trovate il resoconto di quella che doveva essere una normale preview e che invece si è trasformata in una intervista a 360° con Douglas TenNapiel, il fondatore dei The Neverhood. Buona lettura...

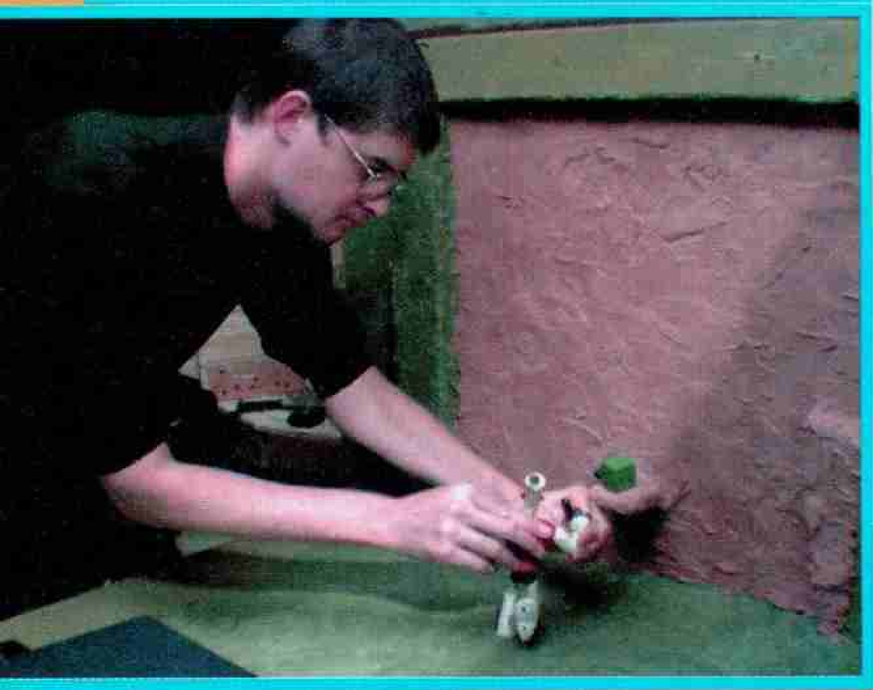
Come avrete avuto modo di leggere nell'editoriale del mese scorso di Max, all'E3 sono stati presentati qualcosa come 1700 titoli, dei quali il 65% era materiale totalmente inedito (non dimentichiamoci che il mese prima c'era stato l'ECTS). Dopo una tale indigestione di videogame, potrete capire come l'occhio ormai annebbiato del redattore in cerca di novità si potesse aprire solo per quelle cose che veramente richiamano l'attenzione: The Neverhood è stata una di queste. Infiltratici come al solito all'interno dell'esclusivo padiglione della DreamWorks Interactive (divisione della DreamWorks SKG, colosso rampante holliwoodiano fondato da Spielberg, Katzenberg - ex boss della Disney - e Geffen - fondatore della famosa etichetta discografica -, cui di recente si è aggiunto nientemeno che sua maestà Bill Gates), ne eravamo usciti qualche minuto dopo con l'espressione un po' delusa, di chi tutto sommato da un simile pedegree si aspettava qualcosa di più; giusto il tempo di commentare quanto visto che il nostro sguardo cadde su un monitor che richiamò non poco la nostra attenzione: al suo interno uno stranissimo personaggio in plastilina si muoveva in stop-motion nelle scenografie più surreali e stravaganti che avessimo visto.
Una complice occhiata tra me e Max spinse il sottoscritto fiondarsi dalla persona che illustrava le caratteristiche di The Neverhood, poi rivelatasi essere nientemeno che Eric Ciccone, uno degli stessi programmatori del gioco: il tempo di fare quattro chiacchere e di scambiarci i biglietti da visita, ed ecco le lancette dei nostri orologi indicare minacciosamente il nostro prossimo appuntamento. Ce ne andammo quasi subito, quindi, ma in noi restò così vivido il ricordo di quel videogame tanto originale che, non appena tornati a Milano, il sottoscritto cominciò a contattare il team di programmatori. Una telefonata alle 2 del mattino (colpa del loro fuso orario) tra una masterizzazione del Silver Disk e l'altra, mi aprì le porte di questa simpatica e disponibile software house.

Klayman guarda il mostro dall'alto della cappella di un fungo gigante e, dal canto suo, il mostro guarda Klayman con un certo appetito: ma lo saprà che il nostro eroe rischierebbe di attaccarsi al lavoro del suo dentista?

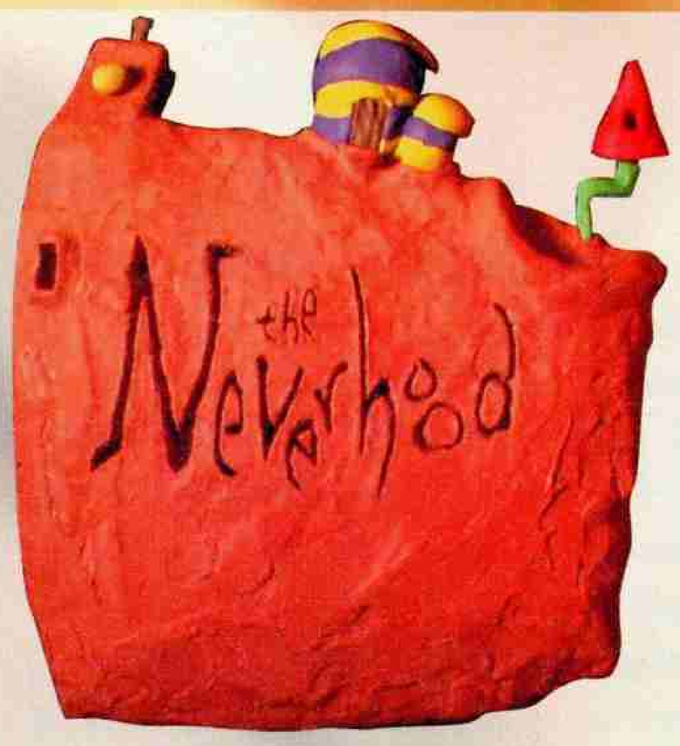
The Neverhood (nome sia del gioco sia dell'omonima compagine americana) è una variopinta avventura ambientata in un mondo magico dove Hoborg, il solitario creatore di questa surreale dimensione, ha generato un regno con una speciale argilla capace di donare la vita agli abitanti che con essa vengono plasmati. Il nostro provetto demiurgo, però, non considerò che non tutte le ciambelle riescono col buco, col risultato che una delle sue creazioni, Klog, venne forgiata con un'anima maligna. Il cattivone di turno decise allora che il suo unico proposito, naturalmente, sarebbe stato la conquista dell'intero regno di The Neverhood: chi può fermarlo se non voi?
Nei panni di Klaymen vi troverete allora immersi in un mondo unico nel suo genere, dove la ricerca del significato della vita e la lotta contro il perfido Klog saranno una cosa sola. La via che intraprenderete sarà pertanto ricca di puzzle, situazioni paradossali, gag e quant'altro possa derivare da un videogame dove a farvi compagnia vi saranno delle specie d'aragoste grosse come camion o dei robot alti come palazzi da dieci piani.

A far da sfondo alle vostre gesta saranno presenti dozzine di originalissimi paesaggi, per realizzare i quali sono state impiegate in tutto ben 3000 chili d'argilla; a complicare la vostra vita non mancheranno invece miriadi di trappole, enigmi (circa una sessantina) e passaggi segreti capaci di garantire una longevità stimata in circa 40 ore di gioco. Il tutto, accompagnato da una colonna sonora divertentissima (ho avuto modo di sentirla) capace di alternare tonalità che si rifanno al Jazz, al Blues e al Dixieland.
Come vedete, non c'è bisogno di essere troppo golosi per farsi venire l'acquolina in bocca dopo aver letto una preview come questa. Ma, come si sa, l'uomo è cacciatore e TGM è tentatore, e così abbiamo deciso di rendervi ancor più difficile l'attesa con un'intervista alquanto interessante. Di fronte alla scelta se porre le solite canoniche dieci domande sul videogame oggetto dell'articolo o se, invece, proporre qualcosa di diverso, ho optato per questa seconda alternativa che ha finito per svelare non solo i segreti di The Neverhood ma anche la storia e la personalità di chi sta dietro questo progetto, Douglas TenNapier, leader e fondatore dell'omonima software house.

Ecco un'immagine che ci da un'idea di quale lavoro sia stato necessario per realizzare The Neverhood in stop-motion. Per ogni singolo fotogramma si è reso necessario modificare il modellino in plastilina, scattare la foto e quindi ripetere l'operazione: calcolando che per creare un'animazione abbastanza fluida sono necessari almeno 10 fotogrammi al secondo...



Ecco a cosa intendevo dire quando nel corso dell'articolo mi riferivo a crostacei delle dimensioni di un camion! Nella foto in questione, Klaymen si ricorda di aver lasciato qualcosa acceso sul gas...



SS - Credo che per i nostri lettori il modo migliore di conoscere i The Neverhood sia quello di leggere direttamente dal fondatore della compagnia una descrizione del proprio gruppo. Come definiresti i The Neverhood? Quali sono le vostre ambizioni e i vostri propositi?

DT - Ti dirò, Stefano, The Neverhood non è solamente una software house composta da 8 persone. Mi piace pensare a noi come a un lassativo per l'intera industria dei videogame (testuali parole... NdSS). Abbiamo visto finora così tanta corruzione, arroganza e mancanza di creatività che ci rifiutiamo di non prendere seriamente noi stessi e il nostro lavoro.
Tendiamo a mantenere un certo distacco. Non facciamo in modo che i nostri successi possano darci alla testa. A differenza di molte altre software house gestite da un qualche squalo della finanza, noi abbiamo una struttura relativamente "piatta" che vede ognuno di noi 8 essere il padrone della società. Io non posso fare nulla a meno che non abbia il permesso di tutti. Questo mi impedisce di vendere la compagnia per il mio solo beneficio personale o per altri motivi di questo tipo.
La nostra società è stata formata in modo da permetterci di essere creativi. Il nostro obiettivo è quello di evitare di essere ripetitivi, il che significa niente sequel: se facciamo uno sparatutto, allora il nostro prossimo gioco sarà un puzzle game, se realizziamo una commedia, la volta dopo faremo probabilmente un horror. Noi vogliamo emergere per ricordare al nostro settore che quella di produrre videogame è un'arte. Siate creativi! Basta coi cloni di Doom!

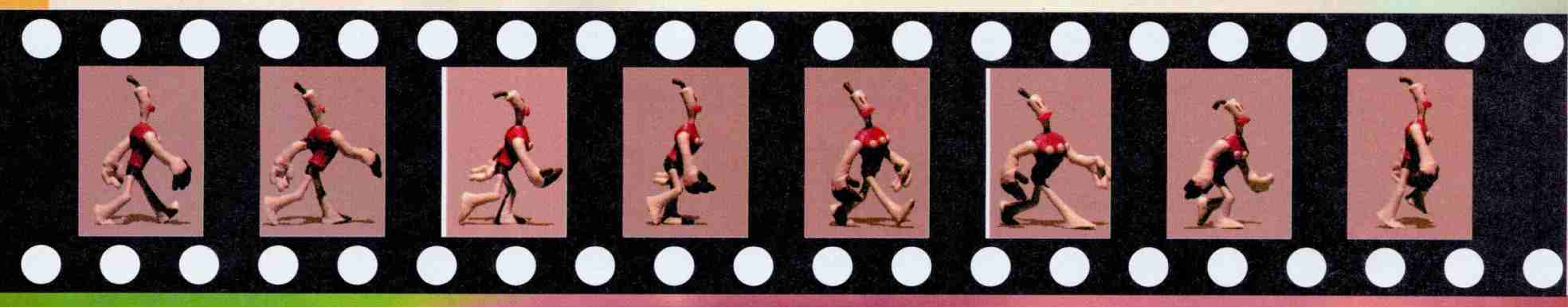
Hey, ma quella sembra proprio una zampa del mostro che ci stava inseguendo! Che gli esiti dello scontro si siano invertiti?

SS - Dopo una breve conversazione col gentilissimo Tim Lorenzen, sono venuto a sapere che l'idea di realizzare The Neverhood ti è venuta nel 1988, ma che tu e i tuoi colleghi avete creato la compagnia nel giugno del 1995. Cosa ti ha spinto ad aspettare per ben 7 anni? Cos'è cambiato nella tua vita professionale in questo periodo?

DT - Quando me ne uscii col progetto di The Neverhood si trattava di un gruppo di circa 15 dipinti che avevo esposto in una galleria a San Diego, in California. La mostra era intitolata "A Beautiful Day In The Neverhood" e vendetti tutto eccetto due tele. Allora non mi sarei mai immaginato che questo sarebbe diventato il nome di una compagnia piuttosto che il titolo di un videogame. Nel 1991 animai lo show televisivo "Attack of the Killer Tomatoes", mentre nel 1992 iniziai a lavorare nel campo dei videogiochi realizzando "Jurassic Park" per Megadrive, e "Ren and Stimpy, sempre per Megadrive", assieme al mio migliore amico, Mark Lorenzen (che è anche il creatore di Vectorman). Nel 1993 passai alla Nintendo, dove realizzai "Jungle Book", quindi andai alla Shiny mostrando loro Eartworm Jim. A loro piacque così tanto che mi assunsero come Creative Director, ruolo nel quale realizzai all'incirca il 40% delle animazioni del primo episodio... In seguito disegnai la linea di giocattoli e avviai con la Universal Studios la produzione della serie televisiva a cartoni animati.
Nel 1995, però, tutti gli animatori della Shiny abbandonarono la società per dissidi personali con Mr. Perry. Quando annunciammo che ce ne saremmo andati, la DreamWorks venne da noi e ci chiese se avevamo qualcosa da mostrare a Steven Spielberg. Siccome volevo far partire la mia nuova compagnia col piede giusto, gli mostrai la mia idea che da tempo avevo nel cassetto, The Neverhood. Gli dissi che noi avremmo potuto fargli avere il gioco pronto per l'autunno del '96 e che sarebbe stato interamente realizzato avvalendosi di animazioni in argilla. Lui fu entusiasta dell'idea e finanziò interamente il nostro progetto.

Già uscire di casa la mattina non è piacevole (meglio starsene a letto), se poi si fanno anche di questi incontri...

Come riuscire a superare una locazione la cui porta non ne vuole sapere di aprirsi?
Semplice, azionate la leva e lasciate che quel gigantesco maglio posto sopra l'uscio svolga la sua funzione. Inutile dirlo, ci auguriamo tutti che questo sia uno dei primi enigmi dell'avventura...



Come vedete, il lavoro che sta alla base di questo The Neverhood è decisamente impressionante: nelle due immagini vedete alcuni dei numerosi fondali che verranno impiegati durante il gioco. Non c'è che dire, un vero lavoro da certosini...

SS - Molti team avrebbero preferito il supporto delle compagnie più affermate: The Neverhood collaborerà invece con la DreamWorks Interactive, una compagnia molto giovane che, a dispetto della fama e del talento dei propri fondatori, sta pur sempre muovendo i primi passi nell'industria dell'entertainment. Cosa vi ha convinto a lavorare con loro: le sue potenzialità? La mentalità dei propri fondatori? La loro ambizione?

DT - Hai ragione quando affermi che la DreamWorks è una compagnia nuova... ma questo non vale per la Microsoft, società che inoltre è la principale investitrice nella DreamWorks. Avremmo potuto collaborare con una compagnia con maggior esperienza che non la DreamWorks, ma la Microsoft ci ha promesso il loro spazio sugli scaffali, qualcosa che nessun'altra compagnia avrebbe potuto garantirci. Ci piacciono anche le ambizioni della DWI, che sembrano essere parallele alle nostre. Non ci hanno mai chiesto di rovinare i nostri lavori con poligoni tridimensionali texturizzati, e ci hanno fatto rimanere una compagnia indipendente; loro sono tutte persone che nella vita hanno avuto un enorme successo, eppure sono ancora molto umili, una cosa che ammiro veramente...

SS - The Neverhood sarà il vostro primo titolo: come lo definiresti? Quali sono, a tuo avviso, le sue potenzialità? Hai visto all'E3 qualche altro videogame che potrebbe competere direttamente col vostro prodotto o consideri The Neverhood qualcosa di unico nel suo genere?

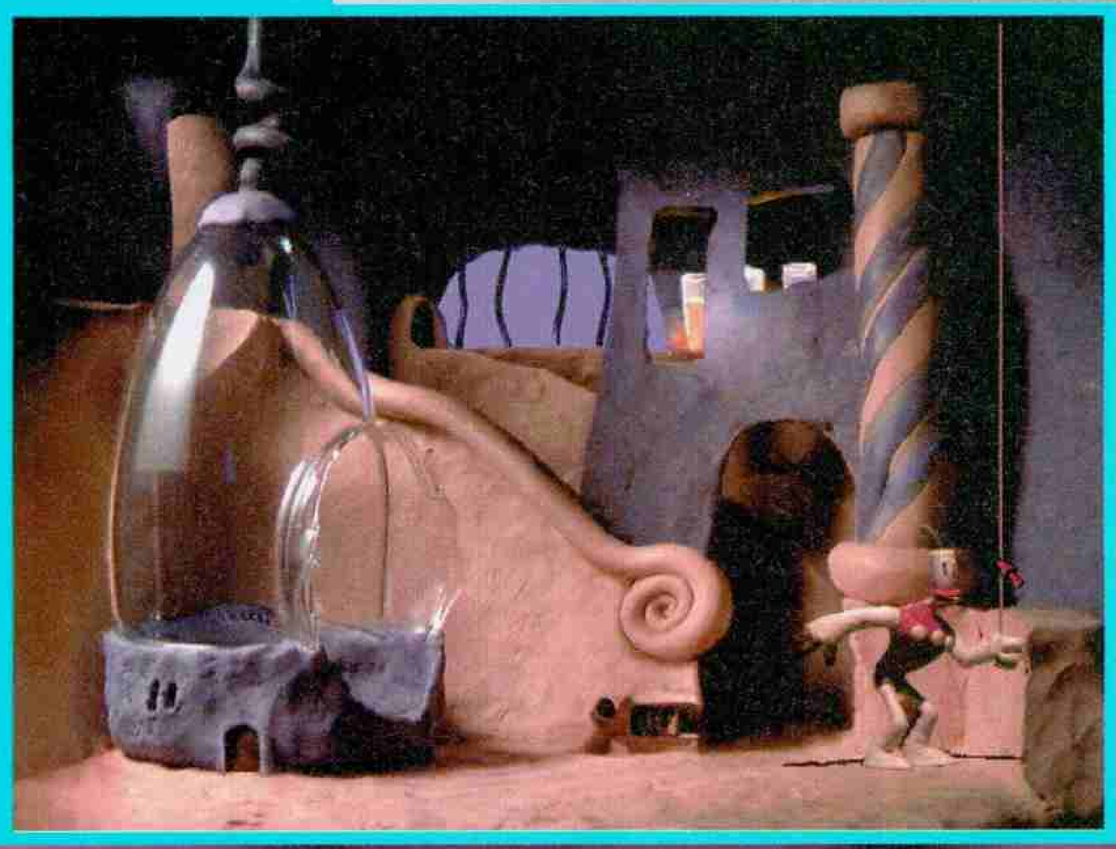
DT - The Neverhood è un'avventura ricca di puzzle con un interfaccia punta-e-clicca dove i protagonisti saranno dei pupazzi di argilla animati in stop-motion. La storia è una commedia dalle tinte scure sulla quale abbiamo apposto il nostro originale marchio di fabbrica che caratterizzerà sia i protagonisti sia la vena umoristica che pervade il gioco. È un titolo per PC dedicato a persone dai 13 anni in su. Personalmente non vedo come potremmo competere direttamente con qualcuno. In generale, se il tuo gioco è buono la gente lo comprerà; se due giochi sono buoni, la gente finirà per acquistarli entrambi.
Se qualcuno vuole un clone di Command & Conquer non ha altro da fare che andare nel suo negozio preferito di software e cercare nello scaffale alla destra di quello dei cloni di Doom.
Ma se i vostri lettori stanno cercando un'esperienza un po' stramba, ricca di risate, puzzle e musica, allora potranno solo scegliere The Neverhood.

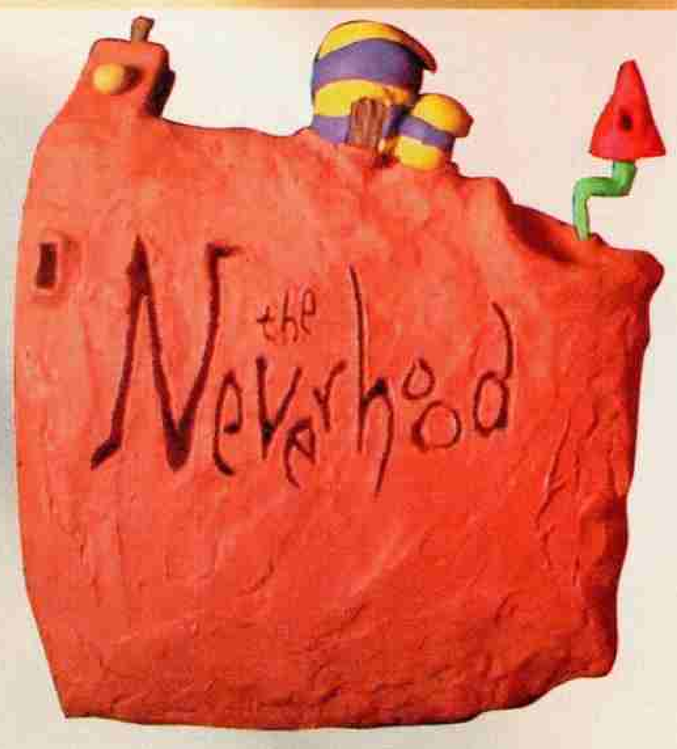
SS - The Neverhood è contraddistinto da un impatto visivo decisamente notevole e originale. A questo punto viene spontaneo chiedersi se queste caratteristiche siano il riflesso di una particolare tecnica di realizzazione. Potresti dare ai nostri lettori delle informazioni tecniche di qualsiasi tipo, così da fornire loro un'idea abbastanza precisa del prodotto che si troveranno davanti?

DG - Per far girare The Neverhood ci sarà probabilmente bisogno di un Pentium 75 con un lettore CD-ROM quadrupla velocità. Ci scusiamo per le alte richieste dell'hardware, ma era assolutamente necessario mantenere un elevato livello di qualità. Quanto alle nostre tecniche d'animazione, c'è da dire che esse sono tutte fatte in casa, dato che non esiste alcun kit preconfezionato per l'animazione dell'argilla. Prendiamo tutte le nostre immagini con una macchina fotografica digitale a 35mm della Minolta, quindi le scarichiamo su un Macintosh e da lì su un PC per convertire i dati in file BMP. Realizziamo un mucchio di animazioni di fronte a uno schermo verde e quindi le sovrapponiamo i singoli fondali eliminando l'alone verdognolo che caratterizza ogni singolo frame.

Ecco il nostro Klayman in una posa sorridente: è o non è simpatico?

Stando a quello che ho visto dalle numerose foto che i The Neverhood mi hanno mandato, la sequenza in questione illustra il "trattamento" che il buon Klayman dovrà subire per tornare alle sue normali dimensioni dopo essere stato rimpicciolito abbastanza da entrare in una determinata locazione. Come vedete, però, l'operazione non è delle più piacevoli...





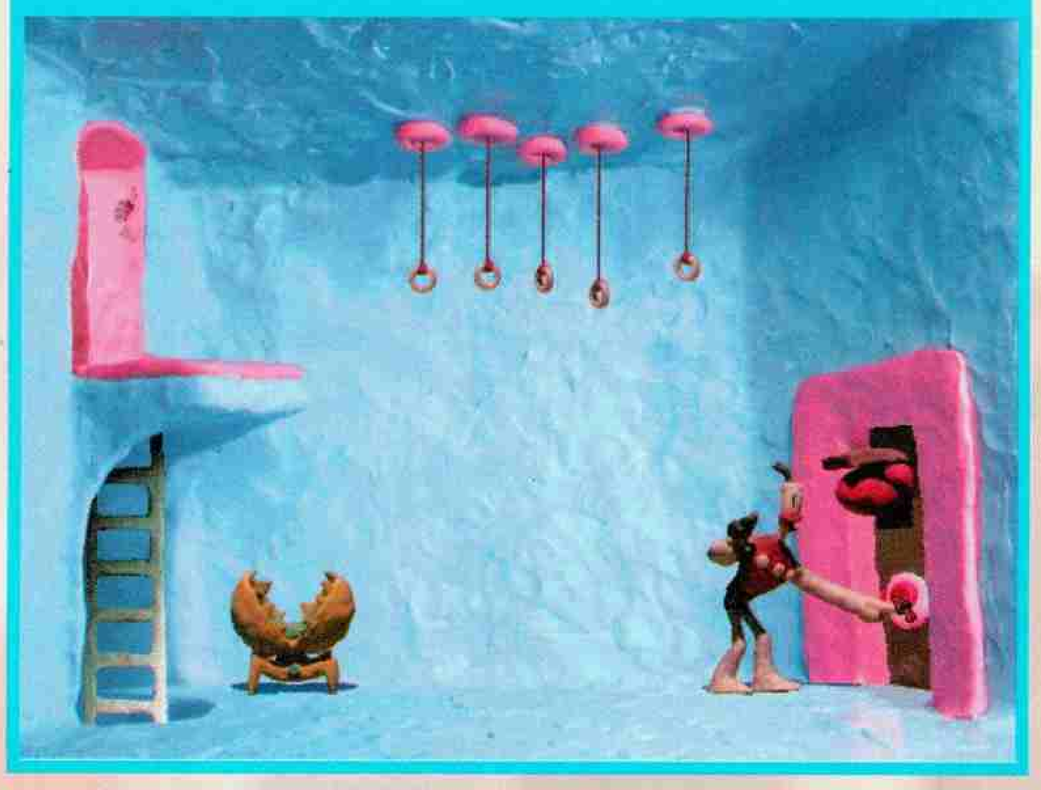
SS - Per quando è prevista l'uscita di The Neverhood? Quali sono le cose sulle quali state ancora lavorando?

DG - Presenteremo il titolo nei primi giorni di novembre negli USA e nel primo quarto del '97 in Europa. Al momento abbiamo ancora un mucchio di cose da sistemare per quanto riguarda l'aspetto definitivo del videogame. Devi infatti sapere che noi progettiamo l'intero gioco effettuando prima dei test ed effettuando le riprese vere e proprie solo quando abbiamo visto che funzionano. Animare i pupazzi è di gran lunga la parte più difficile da gestire dell'intero progetto...

SS - Credo che il processo creativo sia uno dei momenti più affascinanti nella nascita di un videogame: potresti dirci qualcosa su come ti è venuta l'idea di realizzare The Neverhood?

DT - E' stato l'estate scorsa (1995) che, nel mio salotto, abbiamo iniziato buttar giù su carta i primi enigmi. Abbiamo creato gli story-board per molti puzzle e disegnato delle mappe giganti. Circa il 75% di quello che abbiamo realizzato in questa fase è stato eliminato durante il primo mese di produzione. Noi effettuiamo più stesure di uno stesso gioco:

Il buon Klaymen deve scendere dalla piattaforma e aprire la porta sul fondo senza cadere nella fauci della "tenera" pianta carnivora che lo aspetta a bocca aperta: come fare?
Non aspettatevi che ve lo dica: sappiate solo che, come vedete, il vostro ingegno non verrà ricompensato nel migliore dei modi...



Il nostro eroe si sta sorseggiando un bel bicchiere d'acqua fresca appena sgorgata dalla fontanella: non rischierà di sciogliersi?

ciò ci permette di tagliare le idee meno chiare o di trascurare le più brutte lasciando per ultime le migliori. Tim, Kenton e Brian hanno iniziato a sviluppare l'engine lo scorso settembre, completandolo il mese scorso. Ci sono ancora un mucchio di bug sui quali lavorare, ma nel complesso tutto sta andando meglio del previsto. Dopo i primi due mesi di produzione abbiamo capito che questo gioco sarebbe stata la cosa più bella alla quale ognuno di noi abbia mai lavorato finora. La compagnia poi è molto solida sotto il profilo finanziario, siamo tutti molto amici e ci fidiamo ognuno dell'altro: questo ci permette di lavorare bene insieme. È l'amicizia e non i soldi che fa sì che un gioco come The Neverhood possa esistere...

SS - Earthworm Jim e The Neverhood sono due titoli molto originali che denotano un'immaginazione davvero fervida: quali sono state le tue letture, la tua formazione culturale e la tua educazione? In altre parole, quali sono quei fattori che hanno contribuito a fare di te quello che sei adesso?

DT - Il mio originale senso dell'arte e della struttura delle storie è stato pesantemente influenzato dalle opere di T.S. Eliot (The Wasteland), J. R. Talkien, Kafka, William Blake e C.S. Lewis. Nei loro racconti si trovano degli uomini che sono seguaci della creatività ben oltre le capacità del media attraverso il quale si esprimevano. Loro non erano influenzati dalla domanda del mercato ma, piuttosto, erano loro a influenzare ciò che il mercato avrebbe poi domandato. Ho sempre tratto molta della mia ispirazione anche da artisti quali Dalì, Seuss, George Harriman (Krazy Kat e Ignatz Mouse) e Magritte per le medesime ragioni.
Mi sono diplomato nel 1984 alla high-school in una piccola cittadina rurale della California. Ho studiato Arte in un piccolo college vicino a San Diego dove poi mi sono laureato nel 1988 (è stato qui che ho incontrato per la prima volta Mark e Tim Lorenzen e Kenton Leach). Al college ho imparato anatomia umana per migliorare la mia arte, letteratura per migliorare la mie storie e religione per migliorare la mia vita. Una delle più grandi influenze nella mia arte deriva dalla Bibbia. Non è solo un'ispirazione per la mia vita, ma mi insegna anche ad essere onesto nei confronti del mio lavoro; inoltre è ricca di poesia, della quale è pieno anche The Neverhood. Il mio senso dell'umorismo si è sviluppato guardando i vecchi cartoni animati della Warner Brother's e scherzando con Mark, Mike ed Edward.
Il consiglio che mi sento di dare a chiunque voglia far bene nel campo dei videogame è quello di imparare da qualsiasi esperienza della propria vita e di essere creativi in quello che si apprende. Si può spesso impa-

Chi non si fosse fatto un'idea sufficiente circa i componenti dei The Neverhood (lo ammetto, le foto del box erano un po' troppo psichedeliche), potrà trarre indubbio giovamento da questa bella istantanea del gruppo americano...

rare più dalla copertina di un libro che non dalla lettura del suo contenuto!

SS - Quali sono i vostri prossimi progetti? State lavorando a qualche nuovo titolo che avrà qualche attinenza con The Neverhood o avete intenzione di cambiare genere?

DT - Il nostro prossimo gioco sarà di un genere diverso. Abbiamo avviato i primi progetti ed è nostro intento realizzare solamente qualcosa di completamente differente da quanto già fatto in precedenza.

THE NEVERHOOD'S WHO'S WHO...

Già, vi domanderete voi, ma chi sono i The Neverhood? In effetti, dopo avervi parlato così a lungo di questo interessante team e del loro prossimo titolo, risulta quasi obbligatorio farvi conoscere gli 8 personaggi che si celano dietro questa "avventura d'argilla" che presto vedrete sui vostri monitor. E quale occasione migliore di presentarveli se non attraverso le descrizioni che lo stesso Douglas TenNapel ci fornisce di loro?

"Ed è quello che scatta tutte le fotografie del nostro staff e che realizza alcuni dei cinematics nel gioco. È anche il supervisore della costruzione dei nostri grossi set. Tra i suoi credits abbiamo "Global Gladiators", "Cool Spot - SNES", "Aladdin", "Jungle Book - SNES" ed "Earthworm Jim 1 e 2".

Eric Ciccone
"È il cugino di Madonna. Le stava sempre seduto vicino a tavola durante i pranzi di famiglia... finché lei non iniziò a indossare quei reggiseni a forma di cono. Eric costruisce i pupazzi, i set e realizza alcuni dei procedimenti d'animazione al posto di Mike. Tra i credits di Eric abbiamo "Earthworm Jim 1 and 2".

Brian Belfield
"Non è solo un artista, è il re dei programmatori... Brian ha realizzato la maggior parte dei nostri programmi ed è così veloce che non riusciamo mai a stargli dietro con la grafica! Tra i suoi credits abbiamo "Jurassic Park - Megadrive", "World Series Baseball - Megadrive", "Joe Montana Football - Megadrive" e "Spiderman 32x".

Kenton Leach
Finora scriveva software di controllo per sistemi automatizzati e programmi di musica e grafica. Questo è il suo primo gioco. Ha ideato e realizzato i nostri programmi di animazione, l'engine per l'audio ed ha implementato molti dei puzzle in prima persona. Oltre ad essere un programmatore di giochi, Kenton è il nostro ingegnere del suono, l'amministratore del nostro network, del server e della posta, nonché colui che i risolve i problemi di hardware".

Mark Lorenzen
"E' il genio del gruppo. Ha modellato, fotografato e ideato tutti i fondali del gioco.
Insieme a Mike Dietz ed Edward Schofield è anche l'ideatore del processo digitale che sta alla base delle animazioni presenti in The Neverhood. Quando poi si stanca di fare dell'arte, allora inizia a programmare! Tra le sue altre creazioni abbiamo i fondali e le animazioni di titoli quali "Jurassic Park - Megadrive", "Ren and Stimpy - Megadrive", "Jurassic Park 2 Rampage Edition", "Vectorman" ed "Earthworm Jim 2". Quanto a quest'ultimo, mi ricordo che erano circa le tre del mattino quando Mark ed io creammo il livello della Caverna della Salamandra Volante (noi due abbiamo anche inventato i famosi livelli nominati Meat e, ovviamente, Lorenzen's Soil!)".

Mike Dietz
"Mike è il nostro animatore. Ha realizzato la maggior parte delle animazioni di Klayman nelle quali è di profilo. Il suo procedimento consiste nell'animare dapprima qualsiasi cosa su carta e quindi far combaciare i movimenti dei pupazzi con quelli appena disegnati. Tra i credits di Mike figurano anche "Global Gladiators", "Cool Spot", "Aladdin", "Jungle Book - Megadrive", "Earthworm Jim" ed "Earthworm Jim 2".
Mike è stato anche l'inventore del processo della Virgin chiamato Digicel Process e di quelli della Shiny denominati Shiny's Animotion 1&2 (anche se va detto che non fu di Mike l'idea di sfruttare questi procedimenti)".

Tim Lorenzen
Tim è il fratello maggiore di Mark. Ha progettato e programmato la maggior parte dell'engine del nostro gioco, un compito quasi impossibile da realizzare in meno di un anno... o quasi. Ha scritto anche il nostro compilatore e il sistema di compressione. Ha realizzato pure i filmati dei movimenti in prima persona. Ha a che fare con la ricerca e con l'acquisto del nostro hardware e del software, coi nostri sistemi di backup e coordina il testing dei videogame. Lo abbiamo rubato ai 7th Level (The Monthy Python Game) dove tra i suoi credits abbiamo "Howie Mandell's Great Word Adventure".

Klayman sta guardando incuriosito questa specie di pupazzo realizzato con delle lattine: quale segreto celerà questa stanza?

SS - Un messaggio particolare per i nostri lettori?

DT - Comprate questo gioco! Oh, sì, naturalmente tante, tante grazie per aver sostenuto i nostri precedenti titoli. Non ho spesso l'occasione di rivolgermi direttamente ai nostri fan, ma sappiate che siamo veramente molto soddisfatti quando riusciamo a fare qualcosa che vi piaccia.

Beh, direi che con questo reportage vi abbiamo fatto conoscere tutto quello che c'era da sapere circa i The Neverhood e il loro prossimo e promettentissimo videogame. Per saperne di più, inutile dirlo, non vi resterà che restare sintonizzati sia su queste pagine che sui solchi argentei del Silver Disk: chissà che non riesca a mostrarvi qualcosa in anteprima...

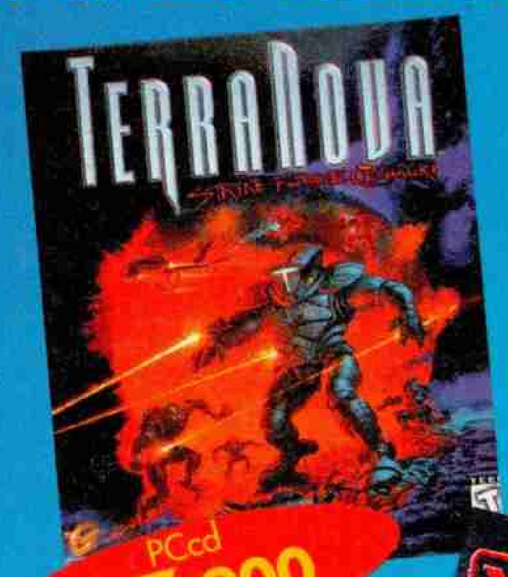
Stefano Silvestri

Il granchiaccio si getta all'inseguimento del nostro eroe che, con passo deciso, rifiuta gentilmente l'invito a cena...

SPEEDY SOFT

Tel. 0766.35651/2 r.a. - Fax 35352

Indirizzo Internet http:\\www.river.it

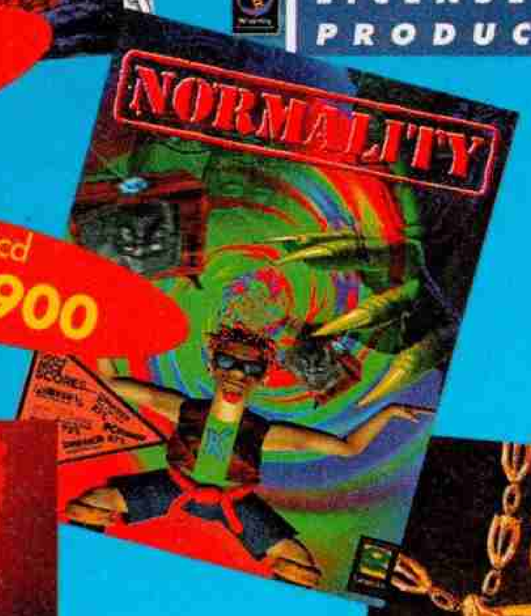


PCcd
87.900

PCcd
84.900

PCcd
Manuale in Italiano
81.900

PCcd
84.900

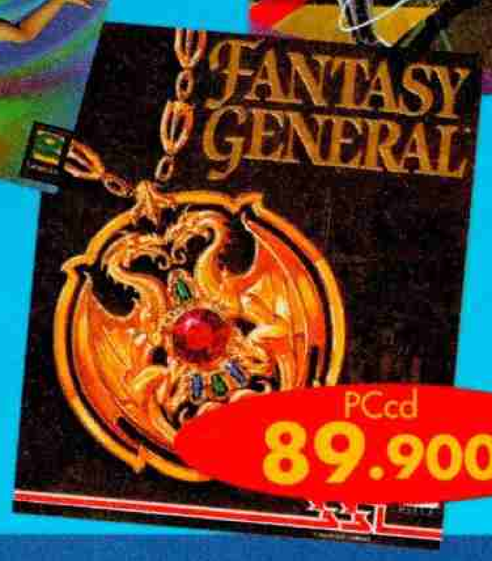


PCcd
94.900

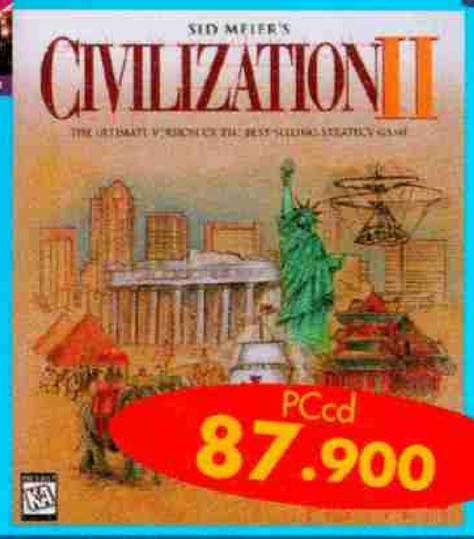
PCcd
106.900

PCcd
89.900

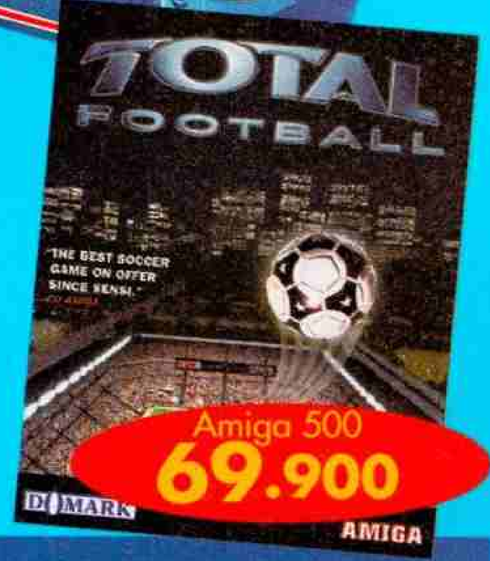
PCcd
78.900



PCcd
89.900



PCcd
87.900



Amiga 500
69.900

VASTO ASSORTIMENTO AMIGA CD32 - Joystick AMIGA CD32 CON PREZZI IMBATTIBILI

APERTO TUTTI I GIORNI

dal lunedì al sabato

orario: 9.00-12.30 14.30-19.00

A confronti fatti i nostri prezzi sono sempre più bassi!

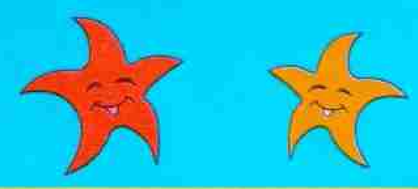
PER MOTIVI DI SPAZIO NON SONO ELENCATI TUTTI I NOSTRI TITOLI

richiedete il nostro catalogo

Telefonate al nostro servizio **NOVITÀ ANTEPRIME**

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

AMIGA CD32 — AMIGA 500 1200 — PC 3,5

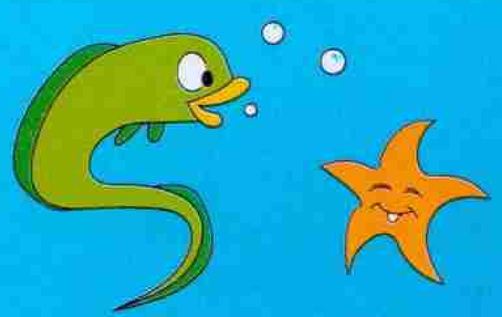


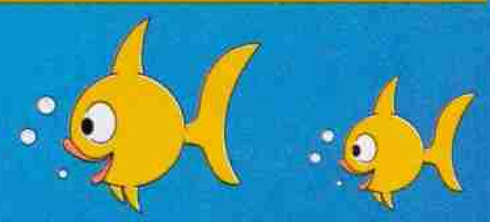
OFFERTE

PCcd ABUSE 99.000	PCcd CAESAR 2 75.900	PCcd Manuale in Italiano FIRE FIGHT 99.900	PCcd SCREAMER 55.000
PCcd Manuale in Italiano AFTER LIFE 89.900	PCcd CHRONOMASTER 76.900	PCcd FLIGHT UNLIMITED 54.900	Amiga 500 SENS. SOCCER 95/96 Euro 64.900
PCR Manuale in Italiano AH64D LONGBOW 119.900	PCcd COMMAND & CONQ. 94.900	PCcd OFFENSIVE 97.900	PCcd SETTLERS 2 97.900
PCcd ANCIENT EMPIRE 99.900	PCcd COMM. & CONQ. data disk 37.900	PCcd Manuale in Italiano OLIMPIC GAMES 94.900	PCcd STORM 119.900
PCcd Manuale in Italiano ATF 94.900	PCcd CYBERIA 2 99.900	PCcd Manuale in Italiano OLIMPIC SOCCER 89.900	PCcd WARCRAFT 2 Data Disk Beyond The Dark Portal 58.900
PCcd Win 95 BERMUDA SYNDROME 94.900	PCcd EARTHWORM JIM 2 84.900	PCcd Manuale in Italiano PRAY FOR DEATH 49.900	PCcd WARCRAFT 2 Data Disk More War 54.900
PCcd BG ARDENNES 83.900	AMIGA 1200 FIGHTING SPIRIT TEL.	PCcd RISE 2 92.900	PCcd WITCHAVEN 2 84.900

SUPER OFFERTE

PCcd 11th HOUR 91.900	PCcd D-ZONE 40.900	PCcd LOCUS 70.900	PCcd RING CYCLE 55.900
PCcd ACES OF THE DEEP SVGA 70.900	PCcd DUST 51.900	PCcd Win 95 MECHWARRIOR 2 86.900	PC 3 SENSIBLE WORLD SOCCER 62.900
PCcd ALIEN ODISSEY 70.900	PCcd ENDORFUN 55.900	PCcd MILLENNIA 25.900	PC 3 SIM CITY 2000 Scen.Vol.1 25.900
PCcd Trilogy ALONE IN THE DARK 70.900	PC 3 FATAL RACING 62.900	PCcd PAWS 62.900	PCcd SLIP STREAM 5000 59.900
PCcd ARCADE CLASSIC 51.900	PC 3 FLIGHT SIMULATOR 5.1 85.900	PCcd Win 95 PINBALL 40.900	PCcd STONEKEEP 92.500
PCcd ASCENDANCY 88.900	PCcd Win 95 FRANKENSTEIN 92.500	PCcd PINBALL FANTASIES Del. 62.900	PCcd THE DIG (Inglese) 85.900
PCcd Win 95 BURIED IN TIME 66.900	PCcd FX FIGHTER 62.900	PCcd PINBALL WORLD 70.900	PCcd TRIAZZLE 33.900
PCcd CAESAR 15.900	PCcd GREAT NAVAL BATTLES 25.900	PC 3 PLAYER MAN. 2 Extra Chase 40.900	PCcd WEREWOLF vs COMANCHE 70.900
PCcd Win 95 COMMODORE 64 ACTION 27.900	PCcd HARD EVIDENCE MARYLIN 77.900	PCcd PLAYER MAN. 2 Extra Chase 51.900	PCcd WIPE OUT 85.900
	PCcd HEXEN 81.900	PC 3 PREMIER MAN. 3 Deluxe 25.900	PCcd ZOMBIE DINOS 51.900
	PCcd ICE & FIRE 62.900	PCcd PREMIER MAN. 3 Deluxe 40.900	





Potete acquistare telefonando oppure inviando il coupon

SPEEDY SOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. .....

c.a.p. ..... città ..... prov. .....

tel. ..... P.IVA/Cod.Fisc. .....

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE	☐	***L. 9.000***
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE	☐	***L. 18.000***
SPESE DI SPEDIZIONE CORRIERE	☐	***L. 18.000***

titolo programma	**sistema**
.....	.....
.....	.....

☐ ***ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE***

☐ ***PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO***

☐ CartaSi

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

UNA SIERRA DI NOVITA'

In occasione della riuscitissima conferenza stampa organizzata da Leader Distribuzione verso la metà di giugno, sono stati presentati alcuni degli innumerevoli titoli appartenenti al ricchissimo catalogo Sierra del prossimo autunno-inverno. Culminata dalla recente acquisizione della Papyrus, l'intensa politica espansionistica della celebra casa americana sembra avere così completato il cerchio, almeno per il momento... Impressions per i titolo strategici, Dynamix per le simulazioni belliche, Sublogic per le simulazioni di volo commerciali, Papyrus per quelle di guida, Coktel Vision per i titoli educativi, unitamente all'incomparabile bagaglio d'esperienza nel settore delle avventure grafiche, fanno di Sierra On-Line una delle tre principali etichette al mondo, assieme ai due colossi Electronic Arts e Virgin. Detto questo, cedo la parola al nostro La Spada, che ve li introdurrà in rapida rassegna.
Max

PHANTASMAGORIA 2

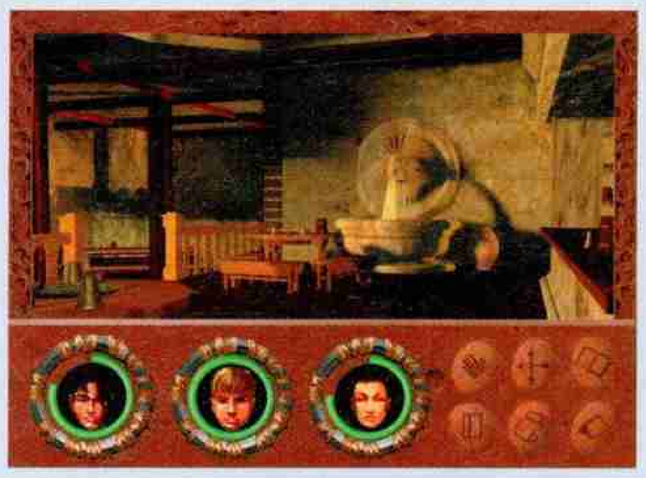
Phantasmagoria: uno dei più grossi successi dell'anno scorso, orgogliosamente definito dalla Sierra "il primo vero film interattivo di successo", poteva forse restare senza seguito? No di certo, ed eccovi quindi di nuovo immersi nell'atmosfera carica di suspense e terrore che caratterizzava l'ultima creatura di Roberta Williams (adesso impegnata con l'ottavo episodio della serie di King Quest, ndMax). Vestirete così i panni di Curtis Craig, un tranquillo giovanotto con un buon lavoro, una ragazza carina e un periodo di terapia in manicomio alle spalle. Ormai dovreste essere completamente recuperati, visto che ne siete fuori da circa un anno, ma il destino ha in serbo per voi molte sorprese.
Curtis cade infatti vittima di tutta una serie di allucinanti incubi: foto che sanguinano e topi che parlano sono solo l'inizio, convincendosi del fatto che stia nuovamente piombando nella follia più cupa. La paura di tornare in manicomio è grande, e il suo vecchio amico Trevor lo invita a lasciarsi psicanalizzare. Dal suo passato emergerà un quadro familiare a dir poco grottesco, che non vi svelo per evitare una coltellata alle spalle da parte del futuro recensore, privato della possibilità di una dettagliata spiegazione degli eventi.
E come se questo non bastasse, Curtis manifesta periodici contatti con un'entità dall'eloquente nome di Ecatombe, che solo a pensare di doverci scambiare quattro chiacchiere fa venire la pelle d'oca.
Una catena di omicidi si abbatte sugli uomini che Curtis ha sempre odiato di più. Ovvio quindi ritrovarsi al centro dei sospettati e cercare disperatamente di investigare e scagionarsi, prima che la terribile situazione di cui è protagonista riconduca Curtis nuovamente alla follia. Che lo show abbia inizio...
Vi piaceva come introduzione? Spero proprio di sì, così come sicuramente vi piaceranno le schermate qui intorno. Emozioni da "palati forti", come si suol dire. Le scene di cui vedete le immagini sono realizzate filmando veri attori e combinandone poi le movenze con tecniche rivoluzionarie di effetti speciali. Le stesse dovrebbero tra l'altro essere state girate in "presa diretta", garantendo ulteriore realismo. Se l'interfaccia-utente resterà della stessa semplicità del precedente e la qualità generale del prodotto confermerà queste "phantastiche" premesse, ci ritroveremo tra le mani un sicuro best-seller natalizio. Eh già, perché il bello è che l'uscita non è nemmeno troppo lontana, essendo prevista per il prossimo Natale. Occhio ai bollini "XX-rated"!

LIGHTHOUSE

Dopo la corposa preview del numero scorso, credo che ogni ulteriore approfondimento sia superfluo. Comunque, per i più smemorati, per coloro che usano TGM per accendere il fornello a gas o per i lettori che abbiano tra le mani la loro prima copia ricorderò che in Lighthouse il vostro compito iniziale è quello di fare da baby-sitter ad Amanda, la figlia di un professore. Un misterioso essere ve la rapisce sotto gli occhi, attraversando nella fuga una specie di portale dimensionale che voi, come responsabili della salute della bimba, vi affrettate a passare per seguirlo. Da qui a trovarsi in una dimensione parallela dove accade di tutto il passo è breve, e prima di trovare la ragazza e sconfiggere il suo rapitore dovrete sudare sette camicie.
Una recensione, se tutto va bene, già al rientro dalle vacanze.

BETRAYAL AT ANTARA

Non in tutti i mondi fantasy la magia gioca un ruolo da protagonista come vorrebbe la consuetudine. Prendete l'Impero Antariano, per esempio, dove un sovrano di buone intenzioni, ma scarsi mezzi, ha dovuto mantenere segreta la congrega di incantatori utilizzata per riunificare il territorio sotto la sua bandiera. Eh già, perché in quel mondo fantasy della magia ne avevano tutti le tasche piene e il suo utilizzo era stato formalmente bandito. Nonostante le buone intenzioni del Re, comunque, la stessa confraternita segreta sulla quale basa il controllo sta conducendo il dominio alla decadenza, avvelenandone la politica a colpi di intrighi, segreti e scorrettezze.
Al comando di un gruppo di quattro eroi, dovrete avventurarvi in un mondo 3D restando pian



piano coinvolti in cospirazioni sempre più importanti ed esplorando il vasto continente antariano. Molte le razze, le religioni, le armi e le magie di cui sopra, per le quali tra l'altro è stato studiato un sistema innovativo: i vostri PG potranno imparare le formule quando gli avversari gliele lanciano contro! Beh, almeno avrete qualcosa di sensato da dire trovandovi con la pelle annerita e i capelli bruciacchiati: "Sai, questa formula di 'Palla di Fuoco' mi serviva proprio; ora perché non mi insegni il 'Fulmine'...".
L'interfaccia-utente sarà semplificata al massimo, contando principalmente sulla scelta tra poche icone "universali", mentre grande attenzione è stata dedicata alla gestione del combattimento e all'intelligenza artificiale dei nemici: in 3D e basato sui turni, due cose che mi sembrano difficili da conciliare, a meno che non ci sia un'incomprensione sui termini con la press-release. La tecnica di combattimento in 3D dovrebbe essere tipica dell'azione frenetica, mentre quella basata sui turni fa più che altro pensare a visuali isometriche et similia. Staremo a vedere. Data anche l'importanza della parte investigativa del gioco, sarà possibile rivedere le parti salienti dei dialoghi tramite un sistema di "flashback". Pur non avendolo visto all'opera, immagino si tratti di un'icona attivabile dal giocatore al momento giusto che memorizzerà la conversazione stessa fintanto che resta inserita.
La Sierra dice che BIA è fatto per "appassionare sia il giocatore occasionale sia il fan più incallito", perciò iniziate a risparmiare spazio sull'hard-disk per novembre quando dovrebbe fare la sua comparsa la versione PC CD-ROM.

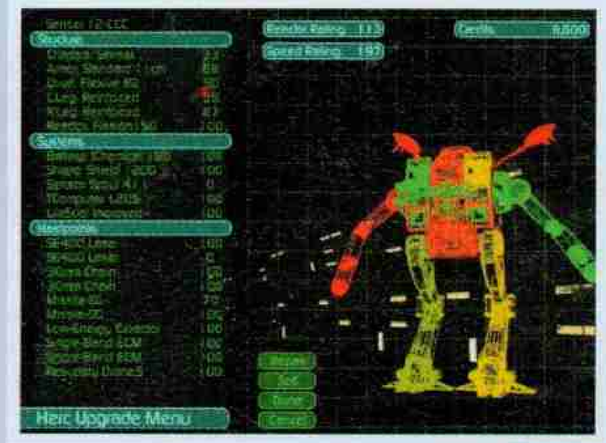
LEISURE SUIT LARRY 7

Ed eccolo qui! Di Larry 7 se ne era già parlato nello speciale E3 dello scorso mese, ma adesso abbiamo una data (novembre di quest'anno) e un po' di screenshot dai quali potete vedere come lo stile grafico, al pari dei precedenti episodi, possa nuovamente contare su quella particolarissima grafica "barocca" che ha supportato il successo dell'intera collana.
Finora i (pochi) che imputavano alla serie basata sulle disavventure del playboy più sfortunato d'America il difetto di essere sempre uguale a sé stessa, si erano sentiti rispondere dal designer Al Lowe: "In effetti non è che io sia contro il progresso, semplicemente odio i cambiamenti!". Anche per lui è giunto infine il momento di adeguarsi, e il frutto del suo lavoro ha portato a una serie di tro-

vate che non si capisce bene se siano semplici scherzi di chi ha scritto la press-release o qualcosa di serio: istruzioni per come inserire propri file .WAV nel gioco, gadget odorosi del tipo "gratta-e-annusa" e foto personalizzate del giocatore.
Ciò che non è sicuramente uno scherzo è l'ambientazione in 3D su una nave in crociera, alla quale il nostro playboy ha avuto accesso grazie al fatto che in questo periodo la sua situazione finanziaria è molto rosea (beato lui...). Per spostarsi all'interno di tale nave non ci sarà più da percorrere chilometri su schermo, grazie a un'interfaccia di movimento che permetterà di accedere rapidamente alle zone già visitate. Gli oggetti si manipoleranno tramite menu pop-up che appariranno con già le azioni effettuabili selezionate, evitandovi di tentare tutte le azioni del mondo su un singolo oggetto alla ricerca di quella giusta (quante avventure abbiamo risolto così!) e semplificandone di molto la gestione. La barra dei comandi generici resterà comunque richiamabile.
Per tutta la durata della crociera, che si volge a bordo dell'H.M.S. Bouncy, Larry tenterà di abbordare una donna fatale. L'avventura lo porterà poi a rivolgere le sue attenzioni al capitano Thigh, e l'accoppiata CapitanoThigh - Bouncy ricorda molto uno storico ammutinamento.
Se dopo Patty e tutte le altre Larry riuscirà finalmente a dar sfogo ai suoi istinti dipende naturalmente da voi, a condizione che possediate un PC e la voglia di buttarvi nella risoluzione di quest'avventura grafica.

CYBERSTORM

In un futuro speriamo il più lontano possibile, i malvagi Cybrid stanno cercando di invadere il pianeta terra. Gli umani non sono però completamente indifesi e già da molto tempo dispongono di unità biologiche create artificialmente denominate Bioderms, le cui abilità tornano particolarmente utili per la gestione di robottoni detti Herc. Come possessori del videogioco in questione, il vostro compito in questa simulazione strategica sarà quello di gestire un esercito di biodermi e un sacco di 'mech per fermare l'assalto degli invasori.
L'ambientazione citata dalla Sierra è quella metal-tech, che tra tutto il crogiuolo di cyberpunk, darkside, gothic-punk, steampunk, battletech e chi più ne ha più ne metta, è forse l'unica che non ho mai sentito nominare. Non fa niente, in ogni caso partirete al livello più basso dei comandanti dell'esercito e nel corso del gioco ne scalerete tutti i ranghi (o quantomeno dovrete cercare di farlo). Scelta la fazione sociale cui appartenere, vi verrà assegnato un plotone di forze del tipo di quelle suddette e un budget di fondi per equipaggiarli. Guidateli in battaglia, sfruttate le risorse minerarie, proteggete i territori conquistati e distruggete quelli ancora controllati dai Cybrid.
Grazie a un sistema di generazione casuale di scenari, il gioco non finirà mai, mettendovi a confronto con missioni sempre differenti. Prima di avere bisogno del generatore casuale di scenari, comunque, avrete da prendere confidenza con terreni multivello visualizzati in 3D e più di 25 Herc personalizzabili. Il gioco di strategia futuristica definitivo? Lo scopriremo a breve.



UNA SIERRA DI NOVITA'

3D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT

Lo stramaledettissimo vizio di aggiungere la parola "Pinball" da qualche parte nel titolo ha contagiato anche la Sierra, ma devo dire che questa caratteristica passa in secondo piano di fronte al titolo che le schermate fanno intravedere.
3DUP è "ambientato" in un castello nella famosa notte di Halloween, quando tutto può accadere e i maniaci psicotici girano indisturbati con delle zucche in testa (vi dice niente il nome di Michael Myers?).

Qui l'umorismo però scorrerà a fiumi, accoppiando i bonus a situazioni divertenti come zombie che attraversano lo schermo, folletti che fanno capolino sul tavolo e fantasmi che s'incollano alla pallina rendendone difficile il controllo. Grafica tridimensionale a tutto schermo in stile cartoonistico (personalmente è la prima volta che ne vedo una di questo tipo, e spero sarete d'accordo con me sul fatto che sembra veramente niente male) per quattro tavoli differenti. Anche gli effetti sonori, dice la Sierra, sono esplicitamente "pensati per farvi rizzare i capelli in testa".
Dopo aver provato questo gioco non spenderete più una monetina al bar sotto casa, anche tenendo presente che la supervisione è di un disegnatore di flipper di fama internazionale. Il suo nome per esteso è Mr X., visto che nella press-release non viene rivelato. Per sapere se abbia lavorato bene o male, comunque, tenete d'occhio il negoziante di fiducia da ottobre in poi.

CYBERGLADIATORS

"Durante una terribile tempesta di acciaio fuso, rifiuti tossici ed elettricità crepitante, i prigionieri vengono trasformati in qualcosa di ancor più mostruoso..." - Che bello quest'inizio!
In quello che si preannuncia come un eccitante picchiaduro farete a botte con 8 tipi diversi di guerriero, ognuno con un suo particolare tipo di lotta basato su arti marziali, "streetfighting" o altri ancora. Veri campioni di tali tecniche sono stati filmati in azione in modo da garantire il massimo del realismo possibile, e alle loro miserelle figure umane sono poi stati sostituiti i robot che si affronteranno nel gioco. Gran spreco di motion capture, quindi, e opzioni di vario genere tra cui personalizzazione dei colpi, salvataggio dei filmati del combattimento e possibilità di lottatore contro il comp o contro un altro giocatore. Gli scontri hanno luogo in 8 arene poste su 4 pianeti diversi, e a tutto ciò potete aggiungere anche 2 scenari bonus.

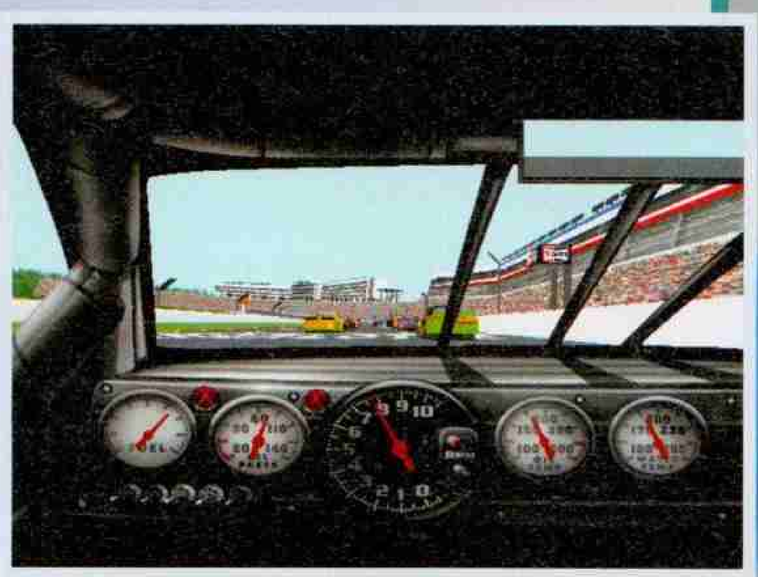
Io un Playstation non ce l'ho e un Saturn neppure, perciò il confronto con i mostri poligonali per console lo farete voi, ma l'azzeccatissima intro depone già a favore di quello che si preannuncia come un titolo molto interessante. Come dice il saggio FBS, appena uscito dall'ufficio, "sulla carta sono tutti belli", perciò non perdiamo la calma e attendiamo con fiducia. In uscita, tanto per cambiare, a novembre su PC CD-ROM.

LORDS OF THE REALM II

Come già accennato il mese scorso, ci troviamo nell'Inghilterra di 8 secoli fa e abbiamo la fortuna di iniziare la carriera di aspiranti governatori dotati già di una contea e di una popolazione da amministrare.
A mano a mano che la popolazione crescerà di numero e che farete fruttare le risorse del territorio, ci sarà da espandersi nelle regioni adiacenti, difendersi dagli attacchi avversari, eventualmente anticipandoli, e cercare di succedere direttamente a Re Edoardo I (spero che si tratti veramente di lui, altrimenti la mia ignoranza storica, già evidenziatasi con Offensive, sarà definitivamente manifesta a tutto il mondo videoludico).
L'intelligenza artificiale è stata appositamente disegnata per ragionare e comportarsi come avrebbe fatto un signorotto del periodo, mentre le battaglie avverranno in tempo reale sfruttando armi e tattiche del dodicesimo secolo. L'interfaccia-utente, evoluzione dell'acclamato Caesar II, è al tempo stesso completa e funzionale; l'aspetto coreografico sarà inoltre supportato a colpi di sequenze animate e musiche d'atmosfera. Tanto per gradire, infine, non dimentichiamo l'opzione multiplayer e il gioco via modem mentre per chi avesse un po' di tempo libero ci sarà da personalizzare il castello o rigiocare la partita partendo da ognuna delle 16 contee del regno.
Scommetto che non immaginate minimamente la data in cui questo gioco sarà disponibile per PC CD-ROM. Che dite? Novembre? Ma no, dai... Come avrete fatto a indovinare...

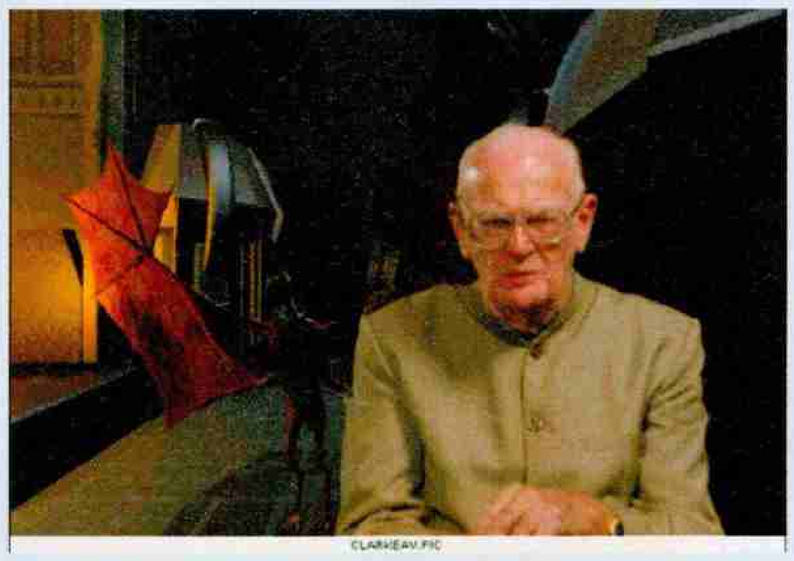
NASCAR RACING 2

Non credo che abbia bisogno di ulteriori introduzioni! I Papyrus, a consolidamento del recente matrimonio con la Sierra On-Line, annunciano il seguito di uno dei propri cavalli di battaglia più famosi e accreditati (assieme a Indycar Racing, naturalmente). In questo secondo titolo della serie preparatevi a un'engine riveduto e corretto (finalmente in grado di girare fluidamente anche in alta risoluzione) all'introduzione di nuovi tracciati e di nuove opzioni fra le quali spiccherà il gioco in rete. Nuovi aggiornamenti nei prossimi numeri.

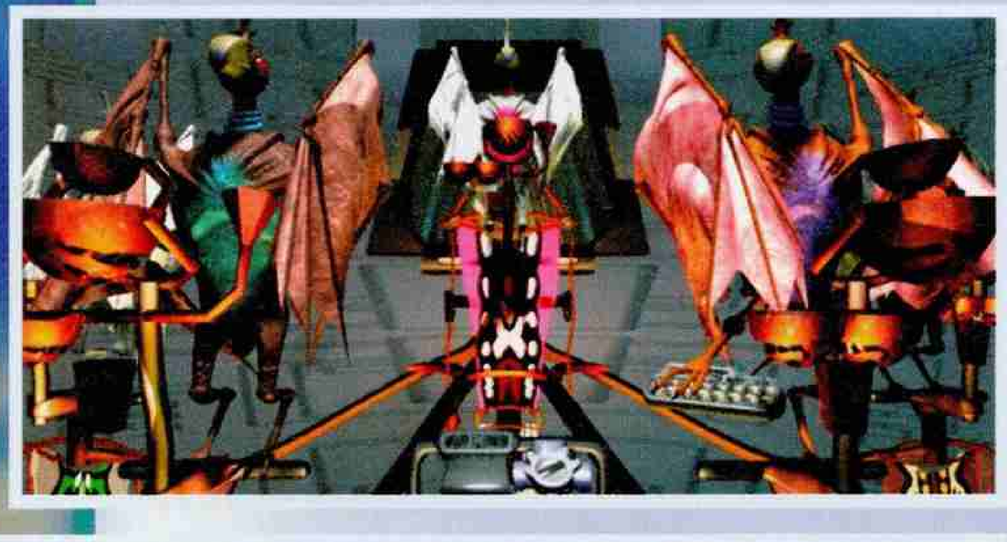


RAMA

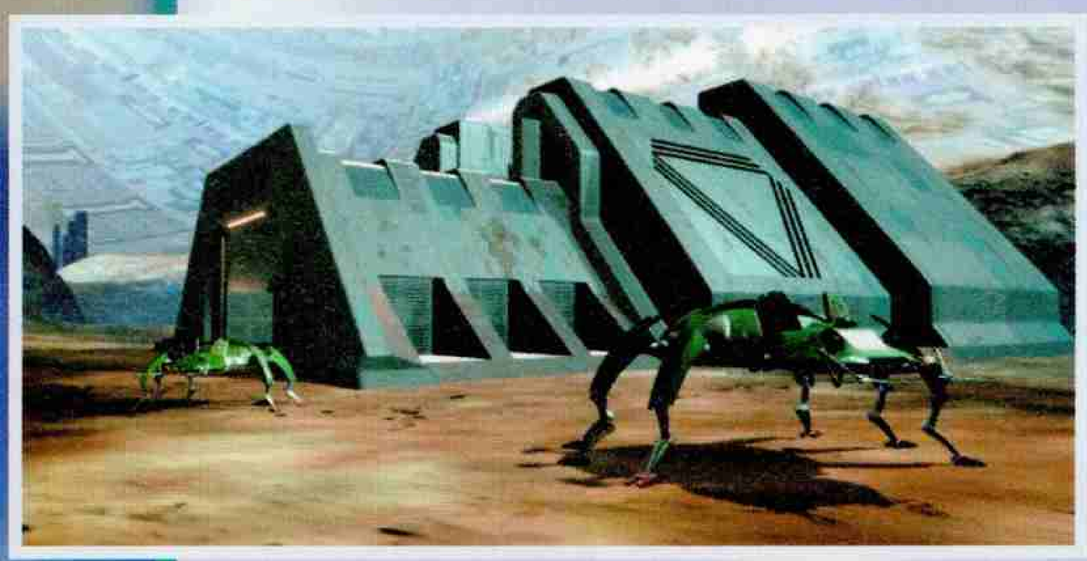
Ed eccoci giunti a quello che, insieme a Lighthouse e Phantasmagoria 2, si annuncia come il titolone autunnale della Sierra (non è certo per contatti segreti che ve lo dico, bensì proprio per la quantità di materiale a disposizione). Come gli eventuali appassionati ben sapranno, trattasi della trasposizione su monitor della famosa saga nata dalla mente di Gentry Lee e Arthur C. Clarke. In particolare, la Sierra ha in progetto di realizzare una trilogia ispirata a Rama II - The Garden of Rama e Rama Revealed.



... Siamo all'alba del ventunesimo secolo e una nave spaziale cilindrica lunga 50 chilometri e larga 30 entra nel raggio del sistema solare esterno. Voi fate parte del gruppo di astronauti inviato in esplorazione, con l'incarico di visitare un vero e proprio mondo alieno della dimensione di oltre 4000 km quadrati, apparentemente vuoto e silente, ma in realtà ricco di tutte le più bizzarre (per noi) risorse tecnologiche. La sensazione iniziale di trovarvi in un luogo desolato lascerà presto posto all'esplorazione dell'interno dell'astronave, durante la quale verrete in contatto con varie forme di vita e vivrete una lunga serie di avventure.

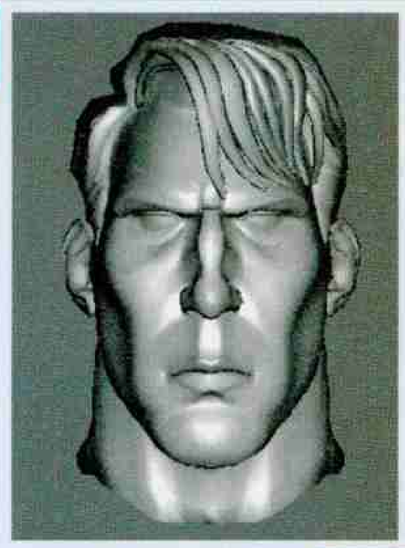


In quanto a precisione della trasposizione non dovrebbero esserci dubbi, visto che il team di sviluppo è guidato da Gentry Lee stesso, mentre e vi partecipano anche altri personaggi significativi quali Mark Hood (project manager dell'originale Phantasmagoria) per il design, Richard Hescox per la grafica e Arthur C. Clark per la storia. Lo sapevate che quest'ultimo è anche autore di "2001: Odissea nello spazio"? Io no, e questa scoperta non fa che confermare la potenziale validità del suo lavoro anche in questa nuova superproduzione. Da notare il fatto che l'eventuale aiuto in-game vi sarà fornito da quest'ultimo capoccione in persona e che gli scenari saranno oltre 3000 (distribuiti su 3 CD). Tanto per fare un esempio, Phantasmagoria ne aveva 'solo' mille.

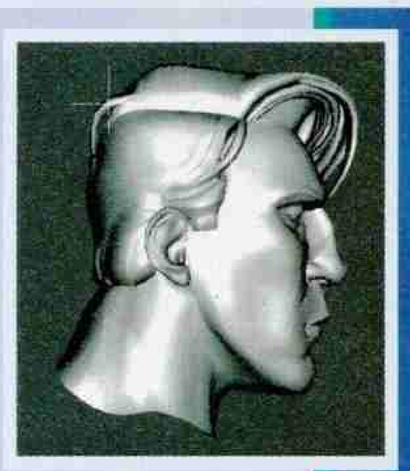


Insomma, li avete letti i romanzi? Allora incrociate le dita. Non ve li siete letti? Leggete la recensione, comprate il gioco se ne sarà il caso e poi leggetevi anche le storie.

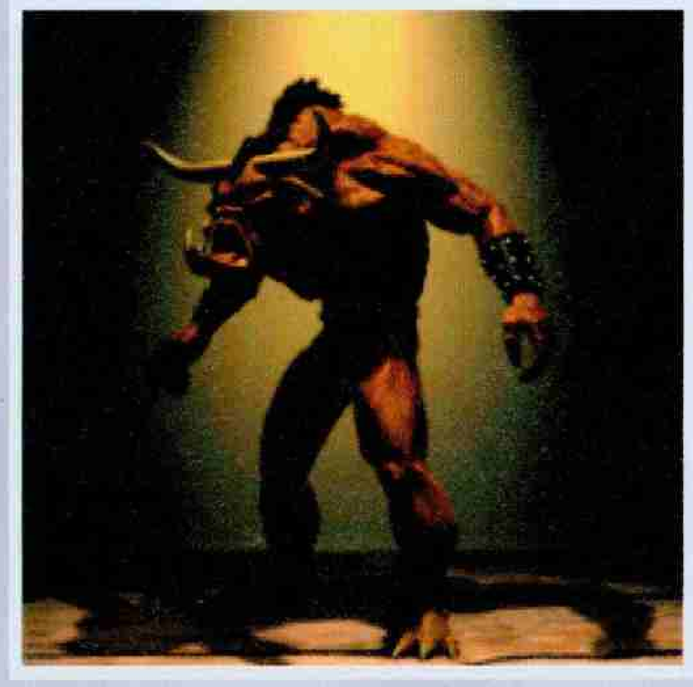
HUNTER HUNTED



Il tizio dall'aria innocente qui di fianco è "Hunter", uno dei protagonisti di questo gioco nel quale potrete interpretare ben due ruoli (e avrete così comprato due giochi al prezzo di uno, bella la vita eh?). L'altro personaggio a vostra disposizione, "Hunted", si chiama Jack e di professione fa il guerrigliero urbano. Questi due simpatici abitanti del futuro filmati in motion capture, come si evince dal titolo, passano la loro giornata a inseguirsi nei meandri di 50 differenti livelli, per completare i quali bisognerà ritrovare oggetti particolare e scoprire uscite segrete. La lotta si svolge sotto gli occhi di un misterioso alieno, la cui principale fonte di divertimento è assistere alle lotte altrui.



L'ambiente sarà ovviamente in 3D e, se non ho interpretato male il testo della press-release, ci sarà anche l'opzione split-screen per avere in gara contemporaneamente sia Hunter che Hunted.



Tenendo presente la massima di FBS che troverete in qualche altro box accingiamoci all'attesa fino a novembre, quando le terribili ganasce di Hunter si chiuderanno sui vostri PC. E visto che siamo già al quarto o quinto titolo che la Sierra ci annuncia per novembre, forse potremmo pensare a un numero speciale di "The Sierra Machine".

E TUTTO IL RESTO...

Ma come, non vi basta ancora? E va bene, da qualche parte nella cartella-stampa ci sono ancora dei fogli e dei dischetti per cui preparatevi all'uscita di altro software: Red Baron 2, ad esempio, un simulatore di duello aereo dove la precisione storica di velivoli e protagonisti si preannuncia assoluta, e Civil War General nel quale ricostruire alcune battaglie fondamentali degli Stati Uniti (miseriaccia, ma proprio stavolta la Sierra doveva annunciare tutti questi titoli puntigliosamente basati su momenti storici?) quali Gettysburg, Antietam e Cold Harbour. Sempre alla categoria dei simulatori appartiene Sierra Pro Pilot dove potrete allenarvi in un ambiente rigorosamente ricostruito a guidare aeromobili civili.

Prima di chiudere vi annuncio anche Neuromancer II, il seguito di... no, purtroppo per quanto setacci la cartella questo titolo non c'è e posso solo continuare ad attendere. Se solo una parte di questi titoli conferma le pompose premesse, sarà comunque un bell'attendere!

Alessandro La Spada

Caro appassionato di prodotti multimediali...

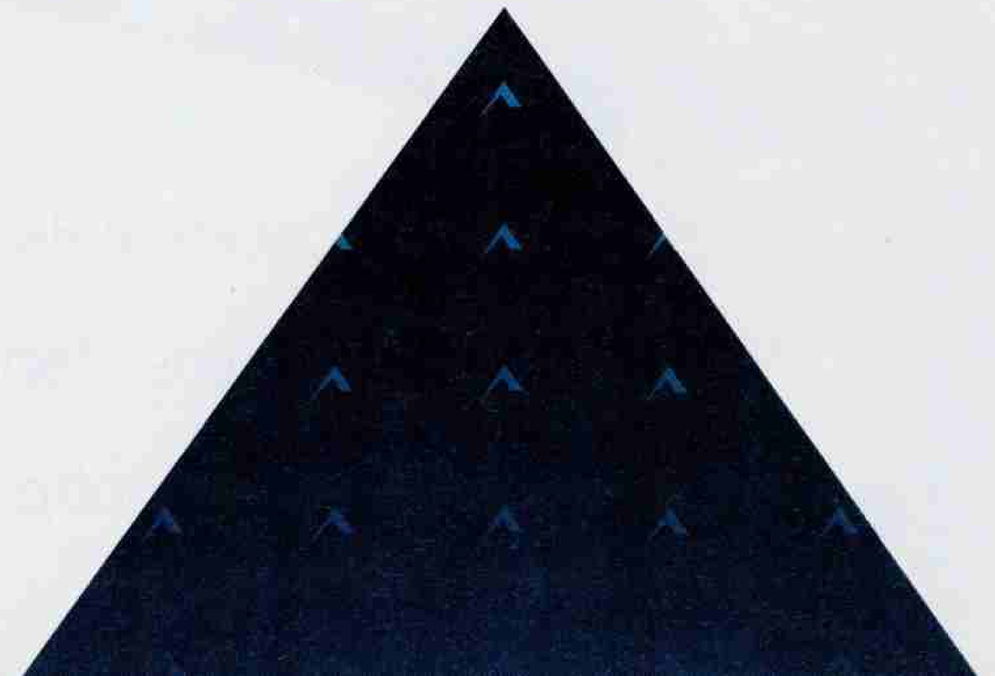
VAI A

.....RE*

(a tua scelta)

SCOPRIRE
GIOCARE
PROVARE
CONOSCERE
CURIOSARE

e pensa che puoi farlo
tutto in un CD.Rom ...



... anzi nel CD.Rom

... fai un salto dal tuo Rivenditore e chiedigli di farti fare un giro con il CD LEADER: entrerai nel "Paese delle Meraviglie". Ci trovi DEMO, CLIP, RECENSIONI, IMMAGINI, INFORMAZIONI su tutti i prodotti trattati da LEADER, cioè i migliori.

Potrai conoscere e PROVARE in anticipo tutte le novità e così decidere al meglio quale prodotto fa per TE !

IL CD lo trovi QUI !

PIEMONTE:

PIANETA VIDEOGIOCHI C.SO TORINO, 14/A NOVARA (NO) 28100 • **ALEX COMPUTER LE GRU srl** VIA CREA, 10 GRUGLIASCO (TO) 10095 • **AVALON-PROTEOS** VIA RATTAZZI, 2 TORINO (TO) 10123

LOMBARDIA:

D&G PARTNERS snc VIA A. MORO, 81/83 S. DONATO M.SE (MI) 20097 • **ELDIC sas** VIA ASTESANI, 54 MILANO (MI) 20161 • **INTERNATIONAL SERVICE srl** VIA PIEMONTE, 23 S. GIULIANO (MI) 20098 • **LUMEN srl** VIA S. MONICA, 3 MILANO (MI) 20162 • **PRINTEX srl** C.SO BUENOS AIRES, 53 MILANO (MI) 20124 • **TUTTOSOFTWARE** VIA MONTI, 5 MELEGNANO (MI) 20077 • **ALL GAMES sas di Tosetto Franco & C.** VIA RONCARI, 15 BESOZZO (VA) 21023 • **FINCOPY UFFICIO srl** VIA VARESE, 126 SARONNO (VA) 21047 • **FLOPPY snc** VIA MORAZZONE, 2 VARESE (VA) 21100 • **FORNITURE UFFICI A. LEGNANI snc** P.ZA UNITA' D'ITALIA, 54 SARONNO (VA) 21047 • **GEM srl** VIA VICOLO DELL'ASSUNTA, 4 BUSTO ARSIZIO (VA) 21052 • **LOGICAL HOUSE** VIA MAZZINI, 3 GALLARATE (VA) 21013 • **DAYLOG srl** VIA ITALIA LIBERA, 13 COMO (CO) 22100 • **IL COMPUTER di Ferrari Catia** VIA INDIPENDENZA, 90 COMO (CO) 22100 • **LAGO snc** VIA BENZ, 18 COMO (CO) 22100 • **VOBIS COMPUTER spa** VIA BROSETA, 59/C BERGAMO (BG) 24128

VENETO:

MAXISTORE VOBIS COMPUTER spa VIA LONGHIN, 49 PADOVA (PD) 35129 • **COMPUTER SUPPORTS SHOP srl** VIA E. MATTEI, 1/B MARCON (VE) 30020 • **ZATTARA ERIKA** VIA MONTE CENGIO, 12 CORNEDO VIC.NO (VI) 36073 • **ZATTARIN GET spa** V.LE VERONA,59 VICENZA (VI) 36100 • **COMPUTERS SUPPORTS SHOP srl** (CENTRO COMM. LE PIRAMIDI) VIA POLA, 20 TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI** VIA BELLUNO, 45 FELTRE (BL) 32032

FRIULI VENEZIA GIULIA:

COMPUTER POINT sas VIA BERTOSSI, 17 PORDENONE (PN) 33170 • **FABBRO srl** V.LE E. UNITA, 120/122 UDINE (UD) 33100 • **SIDE - COMPY** V.LE TRICESIMO 165 UDINE (UD) 33100 • **SIDE spa** VIA NAZIONALE, 131 TAVAGNANO (UD) 33010 • **CASA DEL BIMBO** VIA AQUILEIA, 15A UDINE (UD) 33100 • **COMPUTER SUPER STORE** VIA COTONIFICIO, 22 TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) 33030 • **MOFERT 5** VIA LEOPARDI, 24 UDINE (UD) 33100 • **QUALITA' E SERVIZI srl** V.LE TRICESIMO, 103 int 6/15 UDINE (UD) 33100

EMILIA ROMAGNA:

VOBIS MICROCOMPUTER VIA DI CORTICELLA, 201/2 BOLOGNA (BO) 40100 • **CDC POINT spa** VIA CA' RICCHI, 22 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) 40068 • **CD ONE** VIA S. PERTINI, 29 COLLECCHIO (PR) 43044 • **MICROINFORMATICA** VIA TIEN AN MEN, 15 SASSUOLO (MO) 41049 • **B. GROUP sas QUALITY INFORMATICA** C.SO ISONZO, 107/D FERRARA (FE) 44100 • **COMET spa** VIA BOLOGNA, 475 FERRARA (FE) 44100 • **MEDIA MARKET spa** P.ZZA C. COLOMBO, 3 SAVIGNANO MARE (FO) 47039

TOSCANA:

EUROMEDIA srl VIA S. LAVAGNINI, 219 S. GIOVANNI V.NO (AR) 52027 • **VOBIS AREZZO INFO T.E.C. srl** VIA XXV APRILE, 2 AREZZO (AR) 52100 • **HOBBYTRONICS** GALLERIA COMM.LE STAZIONE, 38 FIRENZE (FI) 50100 • **HOBBYTRONICS** VIA F. CORRIDONI 15/A FIRENZE (FI) 50134 • **PUNTO SOFT 3** V.LE GUIDONI, 77/AB FIRENZE (FI) 50127 • **ELECTRONIC CENTER** VIA LEONCAVALLO ang. C.SO ROMA MONTECATINI TERME (PT) 51016 • **FUTURA 2 srl** VIA CAMBINI, 17/19 LIVORNO (LI) 57122

LAZIO:

ELDO srl VIA TUSCOLANA, 63 ROMA (RM) • **GAME 94 srl** VIA DEL CLEMENTINO 95 ROMA (RM) 00186 • **GAME FEVER** VIA DELLA BALDUINA, 29 ROMA (RM) 00136 • **GRUPPO HOLLYWOOD srl** VIA LAURENTINA, 775 ROMA (RM) 00143 • **GT TECHNOLOGY** L.GO DELLA PRIMAVERA, 26 ROMA (RM) 00171 • **INFORMA srl** IL VILLAGGIO MULTIMEDIALE VIA GERMANICO, 31 ROMA (RM) 00192 • **MICROCENTER srl** VIA DEI VELIERI, 27 OSTIA (RM) 00121 • **MICROCENTER srl** VIA DELLA GRANDE MURAGLIA, 62 ROMA (RM) 00144 • **MICROCENTER srl** CENTRO COMM. LA ROMANINA ROMA (RM) 00100 • **MONDO DEL MULTIMEDIALE srl** VIA SAVOIA 12/14/16 ROMA (RM) 00198 • **NEW PLOTTER CENTER** srl VIA V. SPURINNA, 105 ROMA (RM) 00175 • **VOBIS MICROCOMPUTER SUPERSTORE** VIA PONTINA KM. 27,500 POMEZIA (RM) 00040 • **DIGITAL FANTASY DI RIGHETTI ALESSANDRO** VIA FRANCO SACCHETTI, 9/D ROMA (RM) 00137 • **COMPUTER GRAPHIC SYSTEMS** VIA DELLE ORCHIDEE 14/16 RIETI (RI) 02100

MARCHE:

COMPUTER UNION ANCONA srl • VIA DEI GASPERI, 22 ANCONA (AN) 60125 • **EMJ di Maurizio Antonio** P.ZZA REPUBBLICA, 5 JESI (AN) 60035 • **OPEN SYSTEM srl** VIA DE GASPERI, 78/D ANCONA (AN) 60125 • **TECHSERVICE** VIA FLAMINIA, 232 ANCONA (AN) 60125 • **EFFE TRE srl** P.ZZA GARIBALDI, 12 MACERATA (MC) 62100 • **VIDEO CIAK** VIA ROMA, 169 MACERATA (MC) 62100 • **COMPUTER POINT di Iachini Roberto** VIA ERASMO MARI, 53 ASCOLI PICENO (AP) 63100 • **VIDEOCOMP srl** VIA TRIESTE, 18 AVEZZANO (AQ) 67051

UMBRIA:

C.D. PERUGIA srl VIA SICILIA, 11 PERUGIA (PG) 06128 • **ETABETA COMPUTER PERUGIA srl** VIA DELLA PALLOTTA, 2/B/3 PERUGIA (PG) 06100 • **SELD UMBRIA srl** VIA G. DOTTORI, 90 S. SISTO (PG) 06132 • **SINTHESYS 91 sas** VIA ADRIATICA, 111 PONTE S. GIOVANNI (PG) 06087 • **GEMA INFORMATICA snc** V.LE DELLA STAZIONE, 35/A TERNI (TR) 05100 • **TECNOUFFICIO sas** VIA PORTA S. ANGELO 18 TERNI (TR) 05100

CAMPANIA:

AUDIOTIME sas VIA ALOIS, 26/28 CASERTA (CE) 81100 • **AIRES srl** VIA MICHELANGELO DA CARAVAGGIO, 190 NAPOLI (NA) 80126 • **BASIC COMPUTER srl** VIA G. DIANO, 57/B/C/D POZZUOLI (NA) 80078 • **CD NAPOLI 2 srl** VIA CRISTOFORO COLOMBO, 55/60 NAPOLI (NA) 80133 • **CD WORLD by IDL** V.LE AUGUSTO, 138 NAPOLI (NA) 80125 • **COMPUTERMANIA SOFTLAND** VIA CONSALVO CARELLI, 35 VOMERO (NA) 80126 • **GVD** VIA NAPOLI, 128 MUGNANO (NA) 80018 • **KNOW-HOW sas** VIA LUCA GIORDANO, 51 NAPOLI (NA) 80129 • **LIEGE SISTEM sas** VIA M. SCHIPA, 158 NAPOLI (NA) 80122 • **LOMA INFORMATICA sas** VIA S. SOFIA, 3 VICO EQUENSE (NA) 80069 • **PLAYER ONE sas** VIA MILISCOLA "P.CO CARUSO" 133 ARCO FELICE (NA) 80072 • **TECNO DUE srl** VIA VITTORIO VENETO, 22 TORRE DEL GRECO (NA) 80059

PUGLIA:

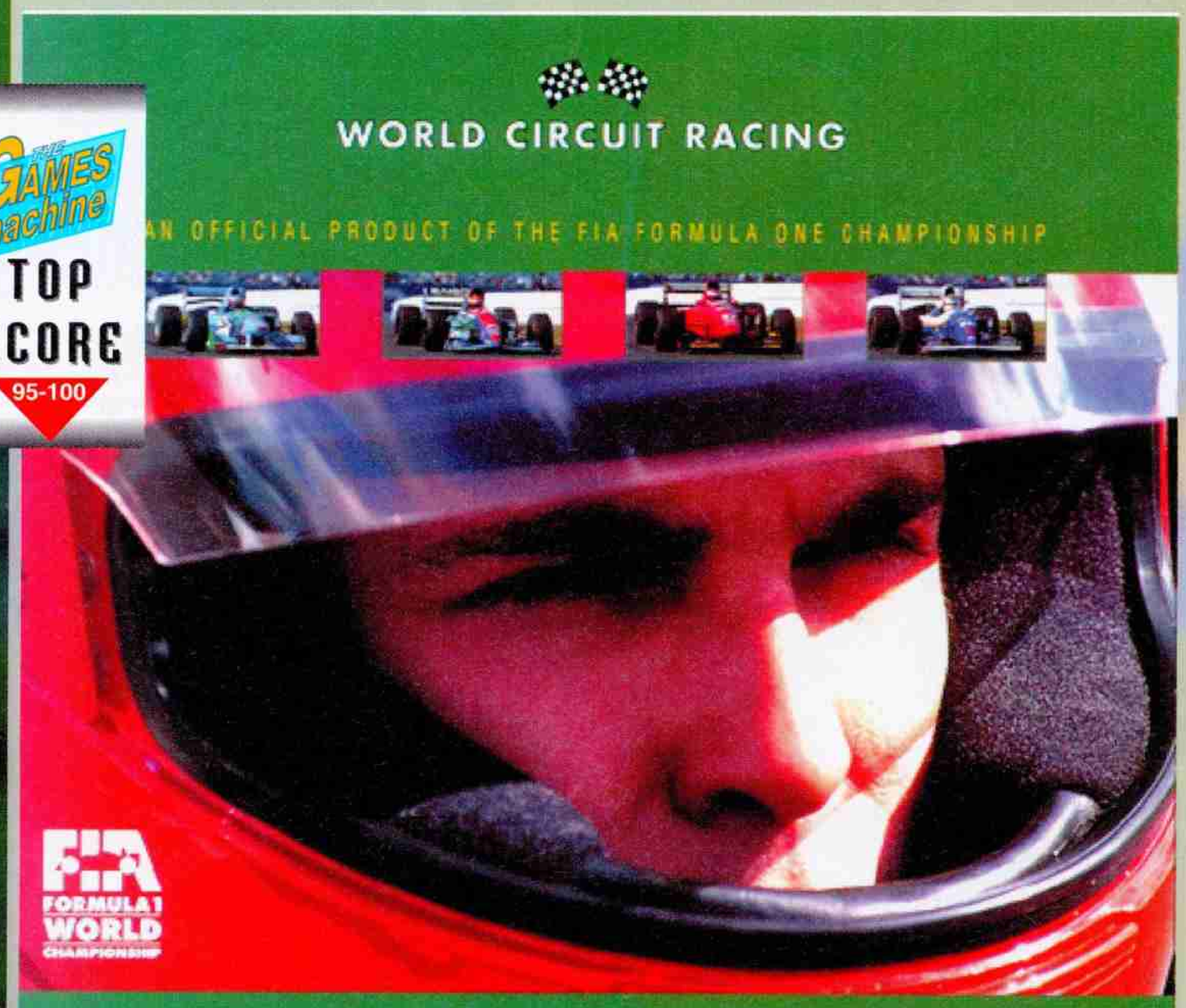
AMS COMPUTER RESEARCH srl VIA GRASSI, 63 LECCE (LE) 73100 • **CD TARANTO srl** V.LE VIRGILIO, 57/C TARANTO (TA) 74100

SICILIA:

INFORMATICA ETNEA VIA SCALILLA, 2 MASCALUCIA (CT) 95030 • **TAU srl** VIA TORINO, 28 CATANIA (CT) 95128 • **COMPUTER TIME sas** VIA GARIBALDI, 116 FLORIDIA (SR) 96014

SVIZZERA:

EASY SOFTWARE VIA LUGANETO, 4 VIGANELLO LUGANO 6962



THE GAMES machine TOP SCORE 95-100

Abbiamo pregato, abbiamo fatto gli scongiuri, ci siamo disperati... Niente da fare. Poi, quando le nostre speranze di ricevere l'ambitissimo gioco prima delle vacanze estive erano ridotte davvero a un lumicino, quel geniaccio di Geoff Crammond reputò che la sua creatura fosse pronta per finire nelle nostre grinfie... Siano aperte le danze.

Le texture di Montecarlo sono assolutamente strepitose e, oltre tutto, ricostruiscono diligentemente la coreografia del posto.

Un cataclisma che, dopo essersi preannunciato per lungo tempo, decide sia giunto il momento di verificarsi in tutta la sua potenza distruttiva: in breve, questa è la storia di Formula One Gran Prix 2, di cui non si contano gli annunci di un'imminente uscita, le smentite, i timori, le speranze... Ma così come ogni attesa prima o poi finisce, ora noi ci troviamo finalmente ad avere fra le mani qualcosa di più concreto che non i comunicati stampa tramite i quali MicroProse cercava di convincere sia noi che voi lettori che le nostre speranze non erano mal riposte.

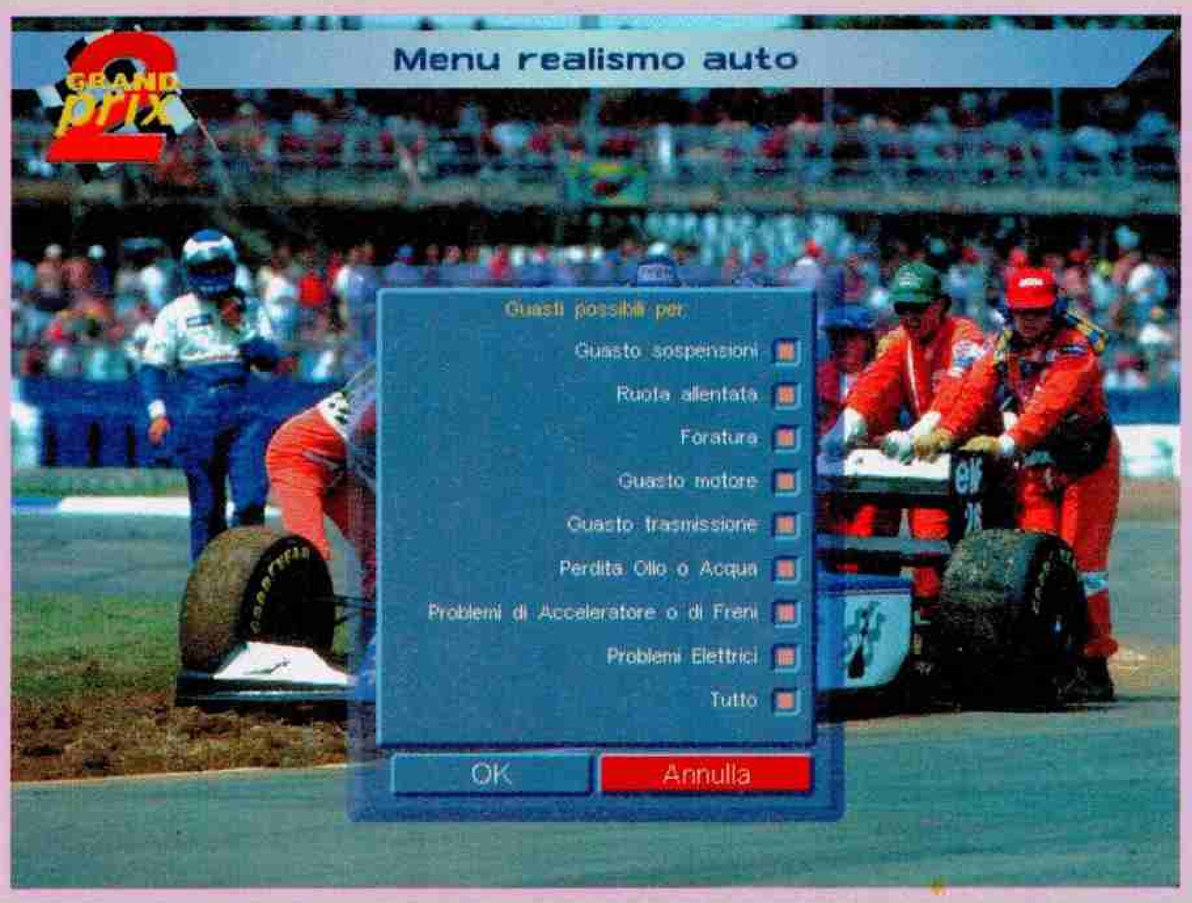
Prima di entrare nel vivo della recensione, mi preme accennare a un paio di cosucce: anzitutto un ringraziamento solenne all'immenso Max che si è aggiudicato questa recensione in esclusiva 'mondiale'; la versione del software che abbiamo testato era l'UNICA da premasterizzazione rilasciata dalla MicroProse fino a questo momento,

Il tipo ci sta alle costole, ma con una sgommatina qua e là siamo riusciti, almeno finora, a tenerlo alle nostre spalle.

Grandiosa immagine di Berger: notate la testa inclinata e il riflesso sulla carrozzeria... Ricordo che quando vidi per la prima volta una foto simile a questa (circa un annetto fa) dubitai fortemente che si trattasse di un'effettiva diapositiva del gioco: ma Geoff Crammond è capace di questo e altro...

Ci troviamo nel tunnel più famoso del mondo (si può dire?), quello di Montecarlo. Si deve sempre sperare che nessuno abbia la bella idea di fare un incidente qua dentro, perché a causa delle altissime velocità che si raggiungono in questa parte del tracciato, riuscire a evitare un tamponamento a catena è davvero un miracolo.

Chi non riconosce in meno di due secondi a quale Gran Premio si riferisce questa mappa, si nasconda dalla vergogna!



Sono sicuro che qualora si verificasse uno dei guasti che ho scaltramente selezionato mi morderò le pupille, ma d'altra parte non sono proprio queste le "sventure" che si abbattono sui veri piloti?

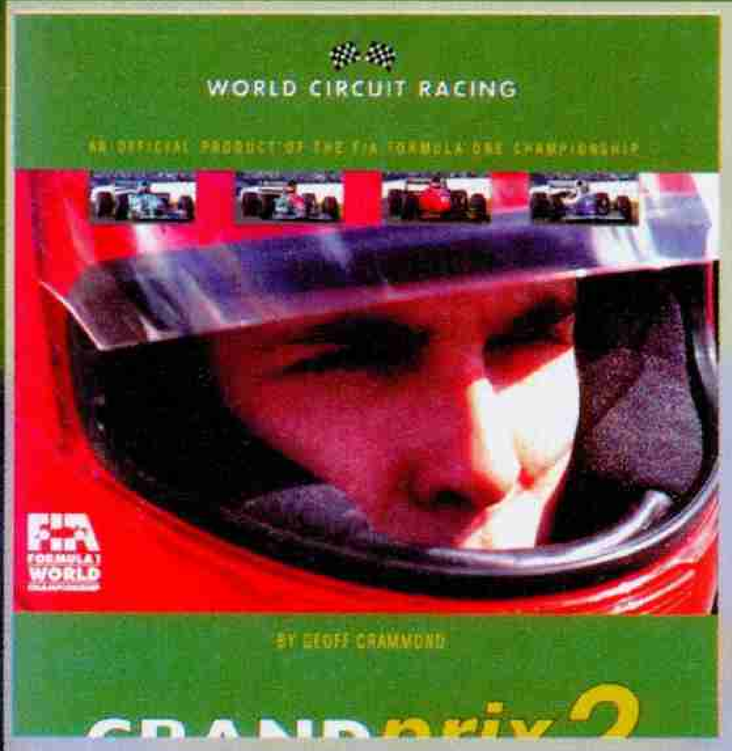
per cui se è vero che due più due fa quattro, è anche vero che è piuttosto lecito dubitare della genuinità delle recensioni comparse qualche mese addietro sulle pagine di qualche concorrente straniero. Infine, un'avvertenza: la quantità di materiale presente in queste sei pagine è realmente allucinante, dal momento che la mia primaria preoccupazione è stata quella di smentire un pensiero del tipo "il gioco è stato talmente incensato dalla stampa pur senza essere stato visto, che figuriamoci come si prodigheranno i recensori per convincere i lettori che è valsa davvero la pena aspettare così a lungo". Detto questo, allacciatevi le cinture e tenetevi pronti.

Dopo la breve introduzione, realizzata piuttosto bene, ci troviamo di fronte al menu principale del gioco il quale, sebbene implementi opzioni analoghe a quello della prima versione, dal punto di vista estetico può vantare una rifinitura decisamente sopra la media. Poiché non penso ci sia una sola persona al mondo che si azzarderebbe per prima cosa a navigare nei menu resistendo alla tentazione di cercare il modo più rapido possibile per buttarsi in pista, non azzardo nemmeno un comportamento ipocrita e seleziono "Menu di guida" seguito da "Pratica un circuito", decidendo di testare il gioco sul tracciato di Hockenheim. Se proprio volete saperlo, queste scelte sono state effettivamente intraprese, non appena terminata l'installazione, sotto l'assistenza del simpatico PR della MicroProse: non per vantarmi (intanto lo faccio lo stesso...), ma costui è rimasto decisamente colpito da come abbia potuto disabilitare già al terzo giro tutti gli aiuti e ottenere comunque dei tempi di tutto rispetto - rimarcando come in Inghilterra nessun giornalista fosse stato capace di fare altrettanto. Rientrati ai box dopo una manciata di minuti, possiamo azzardarci già a fare il punto della situazione: anzitutto la qualità della grafica è semplicemente sensazionale, con le texture a farla da padrone per qualità e per numero (il circuito di Monaco è davvero "over the top"); gli effetti di illuminazione presenti sulla carrozzeria e persino sui cerchioni, nonché la qualità del cielo, rendono la maggior parte delle immagini praticamente indistinguibili da una fotografia. E la giocabilità? Da quanto abbiamo potuto constatare sinora, affermiamo tranquillamente che il livello del realismo è aumentato di parecchio poiché, a differenza della prima versione, il nostro bolide non è più incollato all'asfalto: ciò significa che riporre una scarsa attenzione durante le manovre più delicate come la frenata e le curve comporta invariabilmente un'uscita di strada. Avendo affrontato un'esperienza a dir poco traumatizzante con Indycar Racing II (nel quale per tenere in pista la propria vettura occorre essere degli ingegneri), mi permetto di tranquillizzarvi: il netto miglioramento dal punto di vista del realismo non pregiudica in alcun modo il divertimento, ma di questo parleremo più avanti.

Nuovamente mi ritrovo a commentare l'eccellente realizzazione dei bolidi: difficile distinguerli da una fotografia, nevvero?

Ho ragione o no ad affermare che le riprese dalla tre quarti sono a dir poco strepitose? Ammirate le texture del cielo, gli alberi che da lontano sembrano addirittura digitalizzati, l'eccellente effetto prospettico... Può bastare o devo continuare?

Abbiamo cercato invano di chiudere la traiettoria al grande Michele Alboreto (l'unico che riusciva, a parità di vettura, a prendere meno di un secondo a giro dall'inarrivabile Schumacher), ma la manovra è stata eseguita tardivamente e il contatto ha prodotto dei risultati non troppo rassicuranti.



Nooooo! Le sgommate possono "fare bello", ma in realtà provocano una prematura usura degli pneumatici; i metodi per evitarle sono due: innestare la seconda marcia anzitempo oppure, per i veri professionisti, dosare perfettamente i movimenti della propria leva di comando.

l'altezza della vettura dal suolo e la taratura delle sospensioni (il cui funzionamento è regolato da ben tredici differenti parametri). Mentre i più esigenti gioiranno sicuramente di fronte a tanto ben di dio, gli utenti che non sono disposti a trascorrere delle ore solo per limare qualche decimo di secondo alla propria prestazione possono comunque dormire sonni tranquilli... a patto di non avventurarsi al livello "Ace" o contro qualche amico altrettanto bravo. Per quanto riguarda la strategia di gara, sappiate che è consentito scegliere non solo la mescola delle gomme e la quantità di carburante immessa inizialmente

Dunque, vediamo, il numero 7 dovrebbe essere Mika Hakkinen; la mia esitazione non era dovuta allo sforzo per ricordare il nome del pilota, bensì alla consultazione del manuale: non penserete che mi ricordi a memoria tutti i nomi! Scherzi a parte, date un'occhiata alle colline: da paura!

Ehi, ma Berger non guidava la "rossa", nel '94? Niente paura, il pisquano (che era guidato da me, ehm!) si è ricordato che per affrontare una curva occorre anche frenare e il ritardo con il quale ha eseguito la manovra ha prodotto una paurosa fumata, con tanto di perdita di controllo della vettura.

Per quanto riguarda la modifica delle caratteristiche della vettura, mi pare scontato annotare anzitutto che ciascuna casa automobilistica sia dotata di modelli anche molto differenti rispetto alla concorrenza; nondimeno, nel caso in cui ritenessimo (giustamente) migliorabili i parametri impostati di default, potremmo sbizzarrirci non solo nella modifica dell'inclinazione degli alettoni, del bilanciamento dei freni e della lunghezza dei rapporti (si rimanda a un apposito box per ulteriori ragguagli), ma anche nella regolazione di dettagli quali

nei serbatoi (per i più smemorati, ricordiamo che dal 1994 in poi sono consentiti rifornimenti durante la corsa), ma anche il numero delle soste da effettuare durante ciascun Gran Premio. Non pensiate sia possibile realizzare un assetto con un carico aerodinamico molto migliore rispetto alla concorrenza, poiché alla fine della gara, qualora qualche parametro non soddisfacesse le severe norme della FIA, una squalifica sarebbe pressoché scontata (vi ricordate cos'è successo a Schumacher due anni or sono?).

Torniamo ai menu: dal momento che la personalizzazione del gioco avviene attraverso un centinaio abbondante di opzioni, vi lascio immaginare quanto spazio occuperebbe una descrizione analitica del tutto; pertanto, ho ritenuto opportuno suddividere i settaggi in tre grandi settori: quello relativo alla macchina, quello concernente il realismo dell'azione e infine tutto il resto.

Aaaah! Vi siete incagliati! Dopo qualche giro di prova sono giunto alla conclusione che finire nella sabbia è quasi una sventura: al di là del tempo necessario per uscirne, il rischio di danneggiare il motore è elevatissimo.

IL SOLITO, PREGO...

Come di consueto, diamo un breve sguardo al massiccio manuale, il quale, pari dell'intero programma, è completamente tradotto initaliano. Dopo il primo capitolo che fornisce una visione globale delle peculiarità del gioco, vengono elencati i metodi di controllo e tutte le agevolazioni che vengono messe a disposizione per sfruttare fino in fondo le leve analogiche; successivamente, si passa alla descrizione degli elementi dell'abitacolo, a un accenno sulla possibilità di modificare in profondità l'assetto della vettura e alle varie visuali che è possibile attivare durante la guida. La spiegazione del menu principale occupa la decina di pagine seguenti, dopodiché viene dato amplissimo spazio alle appendici, la prima delle quali illustra dettagliatamente ciascun tracciato su cui i piloti hanno gareggiato nel 1994 (attualmente sono state adottate alcune modifiche). Nelle restanti pagine vengono spiegati il sistema di salvataggio e di monitoraggio dei dati delle proprie (e altrui) prestazioni, i numerosissimi parametri di settaggio della vettura e le tecniche di guida, mentre non manca un elenco delle case automobilistiche che hanno gareggiato nel 1994, con tanto di risultati per ogni tracciato.

Ecco una delle tante visuali disponibili: chi è in grado di pilotare il proprio bolide in questa maniera alzi la mano (tanto non ci crederà nessuno)...

Passiamo ai settaggi concernenti il realismo del gioco: alcuni di essi aggiungono molte incognite al risultato della propria prestazione, poiché fanno sì che la macchina possa soffrire di guasti tipici quali rotture delle sospensioni, del motore o del cambio, piuttosto che forature, perdite d'olio e via dicendo; altri invece riguardano le prestazioni del programma stesso: mi riferisco alla risoluzione (la 320x200 viene definita VGA dal manuale, mentre la SVGA si riferisce alla 640x480) e ai dettagli presenti in pista. Tanto per darvi un'idea dell'estrema dovizia di parti-

La telecamera posta in questa posizione è utile più che altro per rilevare l'effettiva aderenza della vettura rispetto al suolo.

Nei primi giri dopo la partenza, la maggior parte dei piloti non riesce a distaccare il diretto concorrente, per cui capita di rimanere invischiati in una lunga "scia" come quella che potete vedere. Ho sperimentato di non essere assolutamente in grado di andare alla pari degli altri, per cui nei casi in cui non sono riuscito a esibirmi in alcuni sorpassi, mi sono invariabilmente impastato contro qualcuno...

colari riposta nel prodotto (che, come ho già detto, può vantare tra l'altro una qualità della grafica semplicemente incredibile), considerate che è possibile attivare o meno la presenza di cordoli, transenne, banchine, colline, fumo, oggetti sul percorso e texture del cielo: se poi pensiamo che tutto ciò è visualizzabile anche negli specchietti, è comprensibile come si abbia la sensazione di trovarsi dentro un vero abitacolo di formula uno piuttosto che davanti a un comune monitor...

IL NUOVO COCKPIT

Diamo un'occhiata al nuovo cockpit della vettura, che ha subito un restyling degno di nota non solo dal punto di vista estetico.

13 - Quattro led che, se accesi, indicano rispettivamente danno generico (i dettagli sono riportati nel display digitale), carburante sufficiente a completare meno di due giri, indicatore della distanza dal pilota che ci precede o tempo parziale (se acceso rimanda al display LCD per ulteriori informazioni) e messaggio dai box (anche in questo caso occorre consultare il pannello per ulteriori dettagli).

1 - Gli specchietti retrovisori, decisamente più utili rispetto alla prima versione perché molto più precisi.

9 - Indicatore dei giri del motore.

8 - Indicatore della marcia corrente.

11 - Tale led è acceso se la vettura di cui vediamo l'abitacolo è la nostra, altrimenti spento.

12 - Indicatore della marcia suggerita.

7 - Indicatore dei danni riportati dalla vettura.

2 - Indicatore del livello di dettaglio.

4 - Valore degli avversari (che può essere riferito ai dati emersi nel 1994, identico per tutti o casuale)

3 - Indicatore del livello di difficoltà.

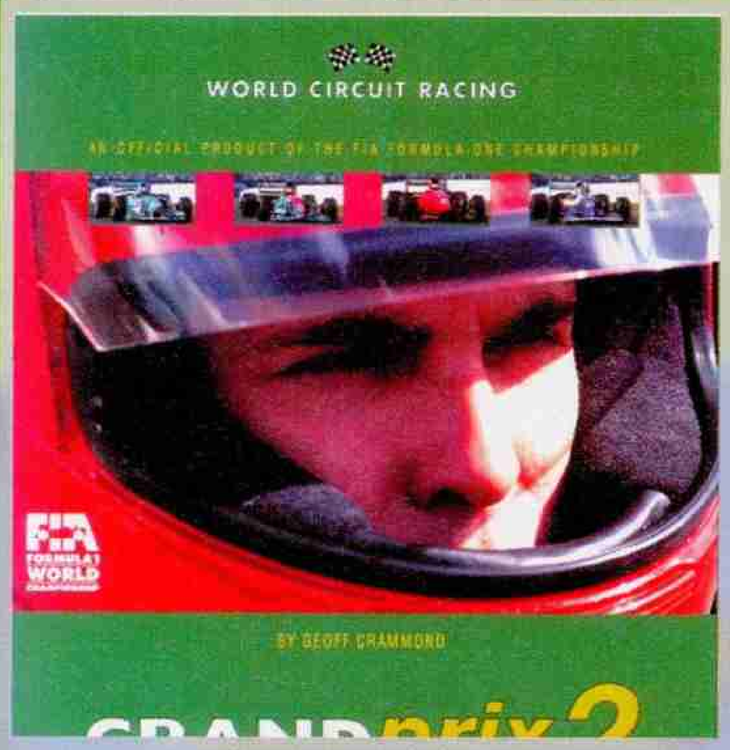
10 - Il display completamente digitale.

5 - Gli aiuti concessi durante la guida: freni automatici, cambio automatico, raddrizzamento automatico in caso di uscita dalla pista, macchina indistruttibile, tracciato ideale disegnato sulla pista, marcia suggerita e rallentatore automatico.
È da notare che tali facilitazioni sono liberamente attivabili, durante la guida, attraverso i tasti funzione e che anche il livello "Ace" prevede comunque l'eventualità del cambio automatico o del suggerimento della marcia (utilissimo durante i primi giri su ogni tracciato: in tal modo non saremo più costretti a impratichirsi a un livello inferiore, come capitava in passato).

6 - Indicatore dei box: grigio significa che i box sono vuoti, giallo rivela che si effettuerà una sosta non appena possibile, mentre rosso nel caso essi siano già occupati dall'altro pilota appartenente alla nostra scuderia.

delle altre parti meccaniche.
La selezione del metodo di controllo è nuovamente motivo di stupore, nonché occasione per convenire sul fatto che ci si trova di fronte a un prodotto davvero fuori dal comune: al di là della possibilità di utilizzare simultaneamente più di una periferica (tastiera e mouse, per esempio), sono state adottate alcune soluzioni che rendono finalmente utilizzabile anche un joystick di tipo analogico. Mi riferisco in primis alla feature che compensa le alte velocità con una minore sensibilità della leva di comando, senza la quale a più di duecento all'ora basterebbe sfiorare il joy per finire fuori pista (che è quanto succedeva ignorati). Naturalmente, viene presa in considerazione anche la sensibilità globale dello sterzo rispetto ai nostri movimenti, ma dopo queste spiegazioni viene da chiedersi per quale motivo nessun simulatore di volo abbia mai pensato di implementare tali indispensabili feature: forse un aereo richiede una precisione nei movimenti minore di un bolide di formula uno, ma non vedo perché si debbano sfruttare solo parzialmente le potenzialità del proprio joystick a causa della miopia dei programmatori. Chi vuole proprio strafare, può inoltre disabilitare la gestione computerizzata della frizione, rendendo decisamente più ardua la guida della vettura (consentitemi una battuta maligna: si spera che in tal caso riusciate a utilizzarla meglio di quanto faccia regolarmente Schumacher alla partenza)(fosse colpa sua... NdSS).

Completiamo la veloce carrellata delle opzioni con quelle di "contorno": come nella prima versione, si potrà liberamente modificare la durata delle gare, delle qualificazioni e del warm-up; in ogni caso, i consumi di carburante avverranno in proporzione alla durata della competizione, per cui coloro che decidessero di percorrere una percentuale di chilometraggio inferiore a quella effettiva dovranno comunque fare i conti con l'usura delle gomme e con Indycar Racing II); inoltre, si può impostare la sensibilità progressiva rispetto alla posizione centrale, eliminando in tal modo il fastidio di dover continuamente correggere la rotta a causa di millimetrici involontari movimenti della propria mano (che, in questa maniera, vengono semplicemente



Eccolo, il mito! Peccato che a quei tempi appartenesse alla concorrenza...

L'ennesima visuale, del tutto superflua per pilotare decentemente: se non altro, con essa è possibile verificare la distanza dell'avversario che ci è alle calcagna (ma solo durante i replay, se non si vuole andare a finire contro qualcosa).

Prima di scendere nuovamente in pista per un collaudo più approfondito, mi soffermo sull'ennesima strabiliante possibilità del gioco: monitorare il comportamento della propria vettura e visualizzarla in comodi grafici, in modo da verificare con estrema precisione l'effetto di ciascun settaggio; per ulteriori dettagli, vi rimando a un box nel quale ho trattato l'argomento in modo più approfondito.

Ma che diavolo sta succedendo? Semplicemente, qualcuno ha voluto fare un po' troppo lo spiritoso e adesso ne sta pagando le conseguenze...

Ritornando nell'abitacolo del bolide e accumulando qualche ora di esperienza, possiamo rilevare numerosi particolari che inizialmente ci erano sfuggiti: anzitutto, bisogna prestare molta attenzione al primo giro dopo il cambio delle gomme, poiché la bassa temperatura delle stesse rende decisamente instabile l'assetto della vettura. Quest'ultimo è a sua volta pesantemente influenzato anche dalla presenza di elevate quantità di carburante, ma tengo a precisare che mentre nella prima versione del gioco era possibile comunque "tirare" al massimo (ottenendo al più tempi peggiori), nel nostro caso non ci si può azzardare a frenare all'ultimo decimo di secondo o imboccare curve a una velocità folle, perché così facendo le probabilità di uscire di strada sono superiori al tollerabile.
Per quanto riguarda la guida vera e propria, ho trovato che aiuta moltissimo l'utilizzo di un controllo di tipo analogico, visto che con la tastiera il più delle volte le ruote pattinano quando si riprende da basse velocità (il che comporta un'usura delle gomme sopra la norma) e si bloccano in frenata (oltre al problema precedente, aggiungete anche una quasi totale perdita del controllo della vettura). A contatto con i pneumatici, i cordoli reagiscono più o meno come l'asfalto, ma così non è per la sabbia, la quale può danneggiare seriamente il motore, senza contare il fatto che uscire dalla ghiaia è un'operazione decisamente laboriosa e lenta.
Capitolo avversari: finalmente non è più conveniente guidare come a bordo di uno stunt car e permettersi di speronare chiunque sbarri la nostra strada; infatti, i contatti sono decisamente deleteri sia per la stabilità della vettura che per la sua integrità. Al tempo stesso, ho constatato come anche i piloti manovrati dal computer non adottino più tattiche disoneste come nel primo F1GP, dove in caso di testa a testa o si riusciva a distanziare convenientemente chi si trovava alle nostre spalle o alla prima curva si veniva bellamente speronati (con successiva sfilza interminabile di imprecazioni). D'altro canto il livello Ace, da quanto ho potuto constatare, si preannuncia davvero ostico e, per sperare di ottenere risultati decorosi in tale circostanza, è pressoché necessario perdere qualche decina di minuti con la messa a punto dell'assetto.
Il numero delle visuali è aumentato a dismisura, ma quelle effettivamente utili durante l'azione sono due: quella canonica dentro l'abitacolo e quella strepitosa (dal punto di vista della realizzazione grafica) tre

Con il solito carisma abbiamo approfittato della partenza per guadagnare qualche posizione, dato che i risultati delle qualificazioni sono risultati estremamente deludenti.

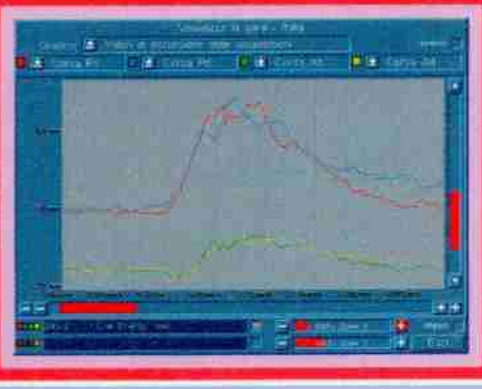
Ahahah! Guardate che bella inchiodata ha "tirato" questo signore: decisamente non ha la classe cristallina dei grandi campioni...

TIPS & BOSSETTI'S

Se perfino il PR della MicroProse ha riconosciuto la mia classe cristallina di pilota (ehm, me la sto tirando un po' troppo, lo ammetto!) (ecco, bravo, è già la terza volta che lo dici... NdSS), è segno che qualche consiglio posso pure darlo, sebbene non abbia alle spalle decine di ore di pratica con il titolo in questione...
Anzitutto, programmate con cura il numero delle soste ai box in base alla vostra indole: se preferite cercare di ottenere il fastest lap a ogni giro e volete la macchina sempre scattante, è meglio effettuare una sosta in più in modo da avere sempre poco carburante nei serbatoi; se invece siete più "tranquilli", fate esattamente l'opposto. Personalmente, ritengo incredibilmente stressante guidare la macchina a pieno carico, perché basta ritardare la frenata di un millesimo di secondo per finire fuori pista: molto meglio due o tre soste che una sola, per quanto mi riguarda.
Non scherzate con gli avversari: il più delle volte un contatto danneggia le gomme o la vettura stessa, per non parlare del pericolo di finire in testa coda o peggio (date un'occhiata alle foto, nel quale è ripreso uno spettacolare volo di un incauto pilota che è finito contro un'altra macchina); per esperienza personale, so bene che chiunque, appena uscito dai box, non vede l'ora di "rullare" (come dice il MA) il più forte possibile, ma portare le gomme in temperatura è del tutto obbligatorio per ottenere il massimo dei risultati.
Utilizzate di frequente il monitoraggio delle prestazioni delle varie componenti della vettura: migliorare i settaggi è un passaggio pressoché obbligato per sfruttare fino in fondo il proprio bolide; d'altro canto, è vero che ogni circuito richiede un settaggio personalizzato, ma F1GP2 non è certo un gioco che verrà a noia dopo un intero campionato del mondo e sarà possibile riutilizzare il frutto di tante fatiche (per non parlare degli scontri con gli amici/avversari).
Ultimo consiglio: siate voi stessi... Ehm, questo non c'entra nulla. Volevo dire: impratichitevi assolutamente con una leva di comando di tipo analogico (o addirittura con i mini-volanti in commercio) che, dopo il primo periodo di disorientamento, garantiscono risultati enormemente superiori rispetto alla semplice tastiera.

L'ANALISI DELLE PRESTAZIONI

Questa feature, estremamente avanzata, consente di analizzare le prestazioni di alcune parti della vettura, rendendo estremamente agevole un'accurata verifica dei propri settaggi. È chiaro che per sfruttare questa caratteristica al massimo delle proprie potenzialità, occorre quantomeno essere in grado di portare a termine un giro senza commettere errori, altrimenti questi potrebbero compromettere la bontà dell'analisi. Non pensiate inoltre che monitorare i risultati sia una cosa da poco: come minimo occorre creare un database di vari giri, in modo da poter confrontare i differenti settaggi ed eventualmente le varie traiettorie adottate per affrontare il tracciato.
In pratica, quali sono i fattori che si possono tenere sotto controllo? Anzitutto la velocità: nella Formula Uno, guadagnare un decimo di secondo in un rettilineo o a una curva può rappresentare la differenza fra la pole position o la terza posizione, per cui è opportuno tenere d'occhio non solo le proprie prestazioni ma anche quello degli avversari, affinché risultino chiare le parti del tracciato in cui la macchina (o il pilota) non va come dovrebbe.
Anche i giri del motore, identificati dalla sigla RPM, rivestono un'importanza primaria: se le lunghezze dei rapporti sono male impostate, si osserveranno RPM troppo elevati o troppo bassi, con conseguenti cali delle prestazioni; due casi tipici in tal senso sono rapporti eccessivamente lunghi per piste sulle quali occorre una buona ripresa e viceversa.
L'accelerazione può risultare di particolare interesse durante la comparazione dei giri, per vedere quale pressione sull'acceleratore lungo le curve garantisca migliori risultati. Discorso analogo per i freni, mentre la faccenda si fa leggermente più complessa con l'analisi dell'altezza della vettura dal suolo, nonché col gioco delle sospensioni: spiegare di cosa si tratti comporterebbe molte pagine, ma a voi basti sapere che tali parametri sono la cartina tornasole della bontà dell'assetto del bolide.
Mi fermo qui, concludendo con la considerazione che sono finiti i tempi in cui per primeggiare a un gioco di guida bastava essere degli ottimi piloti: come nel mondo reale, occorrerà occuparsi del perfezionamento dell'assetto e di decine di altri parametri. Chissà mai che fra di voi si nasconda un altro Schumacher (seeee)!



WOW! Il volo dell'angelo! Ho scattato questa fotografia in diretta, ma appena ho visto la scena a momenti mi prendeva un colpo! Da qualche parte troverete una fotografia con gli sviluppi immediatamente successivi dell'azione.

Stiamo uscendo dai box: incredibile la precisione dei disegni che appaiono negli specchietti.

quarti rialzata; personalmente ho trovato più funzionale la prima, poiché con le riprese dall'esterno mi è capitato di perdere la cognizione delle distanze alle alte velocità. Al di là delle visualizzazioni che simulano fedelmente le telecamere che ormai abitualmente vengono poste sui bolidi (quelle del gioco però funzionano sempre!), ho trovato estremamente migliorata la ripresa dell'azione "a bordo pista", essendo stata implementata una comoda funzione di zoom utilizzabile a piacere. In tal modo, con un minimo di impegno, si otterranno dei replay realmente professionali, anche se l'utilizzo più proficuo avviene durante la riproduzione di un intero lap; visto che non l'ho ancora fatto, ne approfitto per dirvi che è possibile salvare durante qualsiasi giro, sia nostro che degli avversari, in modo da rilevare i propri errori ed eventualmente imparare dal computer (sarò presuntuoso, ma per quanto mi riguarda ritengo quest'ultima eventualità del tutto improbabile).
È tutto? Per quanto riguarda il testo principale, la risposta è affermativa, ma potrete trovare un'altra marea di considerazioni e informazioni nei numerosi box disseminati qua e là su queste pagine (per non parlare delle didascalie), dopodiché sarete pronti per la lettura della sentenza finale.

Mauro Bossetti

Ehm, nella foga dell'azione ho "ingroppato" il tizio davanti a me, con conseguente danneggiamento della macchina. Per fortuna c'è chi sta peggio (date un'occhiata alla mia sinistra)...

Ecco una delle pregevolissime immagine statiche che vengono poste dietro ai menu: davvero notevoli.

MA QUANTO GIRI BENE

Per una volta, abbiamo deciso di fare uno strappo alla regola dedicando uno spazio un po' più ampio al commento delle richieste hardware del programma.
Anzitutto sono richiesti un CD-ROM a doppia velocità (contrariamente a quanto afferma MicroProse, uno superiore è pressoché inutile), un massimo di 54 MB di hard disk, un mouse, una scheda sonora qualsiasi e 8 mega di memoria (16 MB liberano il programma dalla necessità di appoggiarsi a file di swap nel caso in cui si decida di registrare i dati durante la guida).
Discorso processore. Anzitutto è possibile ancora visualizzare l'ipotetico lavoro della CPU durante l'azione, per cui valori superiori al 120% sono indice di sovraccarico della stessa e consigliano un livello di dettaglio (o di risoluzione) minore, a prescindere dal fatto che ci si accorge a occhio se la fluidità è più o meno accettabile. Inoltre, il programma è fornito di un sistema di valutazione dei fotogrammi al secondo del tutto automatico, per cui è possibile sbizzarrirsi con le prove (come abbiamo fatto noi) per ottenere il valore ottimale, compatibilmente con la potenza del proprio sistema.
Durante la recensione ci siamo serviti di un Pentium 90 con 16 mega di memoria: utilizzando l'incredibile SVGA e il dettaglio grafico settato praticamente al minimo, ottenevamo un lusinghiero frame rate di17.4 fotogrammi al secondo (il massimo è 25), valore che garantisce risultati più che decorosi. A mano a mano che aggiungevamo dettagli (il cielo è, se vogliamo, quello più inutile, ma è "responsabile" di quasi due frame in meno) il valore si spostava verso il basso, fino a scendere, con tutto quanto presente, sotto gli 8fps (argh!). La bassa risoluzione (che, sottolineiamo, è più che soddisfacente) al massimo dettaglio forniva un ottimo 14fps per cui concludiamo quanto segue: con un DX2/66 è possibile comunque giocare in bassa risoluzione, purché si setti il livello minimo del dettaglio, mentre con un DX4/100 le cose già dovrebbero migliorare. La SVGA rimane appannaggio di sistemi estremamente potenti (dal Pentium 120 in su, con cache di tipo burst pipeline per incrementare ulteriormente le prestazioni e una scheda grafica come si deve), quantunque ci si debba scordare di poter attivare tutte le texture, a meno di non rinunciare a una fluidità accettabile. Se invece siete i fortunati possessori di un Pentium a 166 (grrrr!), dovreste potervi godere il gioco addirittura a 25fps: beati voi...

PC

Sensazionale. Questo è quanto ho detto a tutti coloro i quali mi chiedevano un sommario giudizio sul titolo di Geoff Crammond. Tirando le fila di quanto è stato evidenziato sinora, possiamo affermare tranquillamente che Formula One Gran Prix si aggiudica a pieno merito il titolo di nuova pietra miliare delle simulazioni di guida.
La qualità della grafica, come potete constatare dalle foto selezionate fra le oltre duecento che ho scattato, è a dir poco incredibile, ma anche la bassa risoluzione è più che gratificante, rimanendo la soluzione obbligata per coloro che non possiedano un sistema estremamente potente. Poco importa, comunque: la possibilità di modificare anche nei minimi particolari la qualità del dettaglio e degli oggetti presenti sullo schermo rende il titolo adatto praticamente a tutte le macchine. Il sonoro, pur nei limiti di un prodotto nel quale più che riprodurre fedelmente il rumore del motore e qualche effetto qua e là non è possibile andare, si difende ottimamente.
Se invece consideriamo i due parametri più importanti, cioè la giocabilità e la longevità, ci rendiamo conto di aver esaurito gli aggettivi e più che ripetermi non potrei fare. I settaggi della macchina (e l'incredibile possibilità di monitorare le prestazioni di una quantità di elementi quali lo sterzo, i freni e le sospensioni) garantiscono un divertimento incredibile per tutti i perfezionisti, ma è da tenere in considerazione che si può ignorare bellamente tutto ciò e godersi la piacevolissima guida. Già, perché al di la delle decine di opzioni, pilotare il proprio bolide è quanto di più divertente si possa pensare: l'elevatissimo livello di realismo non riduce minimamente il diletto che si prova nel guidare la macchina, sebbene siano ormai da escludersi tattiche "pirata" quali speronamenti, tagli nel prato e tutto quanto criticavamo nella prima versione del prodotto.
La vera doccia fredda, che mi ha portato ad abbassare il voto finale di un punto, è rappresentato dall'infimo supporto al multi-player, che non è stato cambiato di una virgola: ciò significa che, anche collegando due computer, il pilota umano "attivo" sarà sempre uno solo e il programma si preoccuperà di dare il controllo ora a uno ora all'altro, in base a quanto scelto da menu.
Ad ogni modo, rileggendo questo box mi sono accorto di avere addirittura ecceduto con i superlativi: d'altra parte, per riassumere brevemente le peculiarità di un titolo come Formula One Gran Prix 2, questo è davvero il minimo.

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

CD-ROM SACIS:
- Nei migliori negozi e librerie
- Alle pagine 577/8/9 di televideo
- Al numero verde 167 291410

THE INTERACTIVE ESOTERIK MACHINE
Le magiche e complesse tecniche di divinazione della Numerologia, del Ching, dei Tarocchi e della Cromatologia sono racchiuse in questa fantastica macchina per sognare. Un prodotto per ogni genere di utenza, dalla famiglia all' appassionato di esoterismo. Unico nel suo genere The interactive esoterik machine permette di interrogare il futuro e di analizzare e sviluppare lati sottili della personalità.
MAC - WIN / in italiano

SACIS
INTERNATIONAL
ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

ALTRA IMMAGINE

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

UEFA EURO 96 England
Rigioca la finale degli Europei !
Giocate memorabili partite negli 8 stadi inglesi realizzati interamente in 3D. Tutte le squadre delle 16 nazioni partecipanti sono pienamente rappresentate. Un motore d'eccezione, messo a punto in 4 anni di lavoro, vi permette di ricreare esattamente le caratteristiche di gioco di ogni singolo calciatore, passaggi, colpi di testa, rovesciate e spettacolari reti, sono eseguite in modo fluido e realistico. Sonorizzate come dal vivo e commentate da uno speaker professionista le vostre partite saranno emozionanti e coinvolgenti. Oltre alla spettacolarità, Euro96 offre molteplici combinazioni di gioco, vedute da angolazioni diverse, possibilità di replay e numerose opzioni e scelte.
WIN
in Italiano

NOVITÀ

CD-ROM SACIS:
- **Nei migliori negozi e librerie**
- **Alle pagine 577/8/9 di televideo**
- **Al numero verde 167 291410**

NOVITÀ

NORMALITY ***WHAT'S NORMAL?***
Esplorate la città di Neuropolis, attraverso un movimento 3D davvero realistico, e risolvete il problema della misteriosa apatia che invade la nazione. Giocate con l'ausilio di una bambola woodoo, unica nel suo genere, e sarete ricompensati da sequenze assolutamente convincenti mentre raccogliete indizi e risolvete i rompicapo. Ridacchiate all'assurdo complotto e mordete il tappeto mentre il vostro cervello si fa avvolgere da puzzels che sono più grandi della somma delle loro parti.
WIN / In Italiano

SACIS
INTERNATIONAL

ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

ALTRA IMMAGINE

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

CD-ROM SACIS:
- **Nei migliori negozi e librerie**
- **Alle pagine 577/8/9 di televideo**
- **Al numero verde 167 291410**

STELLARIS IV
Stellaris é il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco, una città nellacittà, dalla suggestiva forma di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età dove nessuno era mai stato. **Sfida a Starcity** é la quarta avventura. In un tipico villaggio del Far West si svolgerà un epico duello finale, ma non prima di aver risolto gli enigmi del capo Toro Sedato, ritrovato oggetti indiani e scoperto il passaggio segreto per liberare lo sceriffo Kid Due Pistole. **WIN**

ALTRA IMMAGINE

STELLARIS III
Stellaris é il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco, una città nella città, dalla suggestiva forma di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età dove nessuno era mai stato.**Il compleanno di Medusa** é il terzo viaggio, ambientato nella sommersa città di Atlantis. Una nuova avventura alla ricerca di spettacolari regali destinati ad ammansire Medusa e barattare con lei la libertà dei suoi prigionieri. **WIN**

SACIS
INTERNATIONAL

ROMA Via Teulada, 66 - Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

REVIEW

GAMES machine STAR PLAYER 90-94

UEFA euro 96 England

© 1996 UEFA TM

7 luglio 1994, dopo 120 estenuanti minuti di sport l'Italia è al tappeto. 11 giugno 1996, siamo d'accapo (20 giugno: è tutto finito... NdMAO)(Grazie ancora Sacchi, sei sempre nei nostri cuori. Per i campionati intergalattici è un filo presto, che dopo Mondiale ed Europeo tu abbia finalmente concluso la tua missione e possa permettere agli italiani di tornare ad amare la LORO nazionale? NdMax).

Intanto che la difesa italiana è impegnata a mantenersi rigorosamente in linea sul denigrante risultato di 1-0 per la Germania, l'attaccante tedesco (purtroppo l'unico segno distintivo dei calciatori che è stato portato in campo è il numero di maglia, dunque non sono in grado di identificarlo) ha tutto il tempo di effettuare lo stop.

A parte qualche parentesi decisamente interessante, i giochi di calcio concentrano le loro periodiche uscite in occasione degli eventi sportivi di caratura internazionale, cercando in questo modo di catalizzare l'attenzione degli appassionati dell'informatica. Questa volta la licenza del momento (quella dell'europeo inglese, per coloro che non avessero la corrente in casa) è toccata alla Gremlin, casa britannica che, solo il novembre scorso, aveva lanciato il discusso e discutibile Actua Soccer (comunque uno dei titoli di calcio più venduti di tutti i tempi... NdMax). Da quelle basi è ripartita per proporre Euro '96, che presenta numerose congruenze con la precedente produzione; per questo motivo mi limiterò a evidenziarne le differenze, sottolineando talora qualche aspetto a mio avviso passato inosservato.
Dunque, il gioco del pallone lo conoscete tutti

Prima della battuta dei calci d'angolo la situazione in area non è mai delle più caotiche: ognuno degli uomini cura il suo avversario e tutto si scatena solamente quando il pallone è già in volo.

Il grande assente... Gli organici delle formazioni implementate, purtroppo, presentano ancora qualche bug di questo tipo (eggià, perché noi in nazionale invece del magico codino dobbiamo sorbirci il generoso pastore sardo tanto abile a leccare il fondoschiena dell'esimio allenatore. Poi si sbagliano i rigori, non si tocca più palla per 80 minuti, non si viene nemmeno sostituiti e si torna tutti quanti a casa... NdMax). Notare, comunque, la cura riposta nella riproduzione delle caratteristiche somatiche dei calciatori: così come Baggio ha il codino, Ravanelli viene raffigurato con tanto di caratteristica capigliatura bianca e così via.

(quelli che non hanno la corrente possono sempre ricorrere a uno di quegli utilissimi manualetti che riempiono biblioteche e librerie), mentre quello - conosciuto anche con il nome di speculazione - che ci viene propinato ad uso e consumo delle software house, qualcuno tra gli stanti potrebbe ignorarlo. Alludo qui alla fastidiosa abitudine di limitare la simulazione all'evento del momento: Euro '96 parte proprio da questa infelice premessa, implementando solamente le nazionali che partecipano all'europeo e permettendovi di partecipare unicamente a questa competizione. Tuttavia alla signoria vostra potrebbe importare poco di quella che a me pesa come una grande limitazione, dunque, dato che il giornalista è definito al servizio del lettore, passiamo oltre.

UEFA euro 96 England

© 1994 UEFA TM

Ognuna delle squadre presenti è corredata da un interessante dossier che ne riassume rapidamente successi, giocatori migliori, tecnico e presidente. Interessante, ma poco esaustivo.

Questa è una delle tipiche azioni del computer; penetrazione dalla fascia e tentativo di sfondamento fino alla porta. Nonostante la prevedibilità della manovra offensiva, è difficile prendere le necessarie contromisure a causa del pessimo sistema di controllo.

Le alternative, a questo punto, rimangono tre: allenamento, partita amichevole e torneo. Tralasciando la prima eventualità, nel caso dell'amichevole tutto è customizzabile a piacere e, in questo senso, si segnalano alcune interessanti novità. Innanzitutto è possibile giocare in uno degli otto impianti sportivi allestiti dagli organizzatori inglesi (e sono riprodotti davvero bene), inoltre è consentita anche la scelta del direttore di gara, ognuno coi propri parametri di visione e disciplina. Ma non è tutto qui: come infatti auspicavo da tempo, ogni giocatore sarà accompagnato dalle proprie caratteristiche e da una riproduzione tridimensionale animata che ne sottolinea le particolarità somatiche preminenti (finalmente Baggio con il codino!). Addirittura la modalità di gioco si sdoppia in due categorie a sé stanti: accanto al solito sistema "autoplayer", che vi pone al comando dell'uomo in possesso della sfera, vi è la possibilità di impersonare un singolo giocatore per tutta la durata dell'incontro, con tutte le beghe e le soddisfazioni che questo comporta. Conclude la batteria di opzioni una piccola schermata contenente le caratteristiche salienti della nazionale selezionata.

IL DIVERTIMENTO DEL FUTURO

La vera novità del programma, manna per tutti gli appassionati possessori di modem, risiede nella parolina Wireplay. Consapevole del fatto che la cosa possa interessare in prima persona solamente gli utenti della BT (la Telecom britannica), ho deciso comunque di riportare un breve flash agli sfortunati compatrioti. In sunto, nella patria degli attuali europei è possibile abbonarsi alla rete Wireplay, che consente di gareggiare in tempo reale tra gruppi di utenti. Saranno disponibili sfide con tanto di classifica a punti, tornei e partite di ogni tipo, sino a incontri giocati da 20 persone in contemporanea. Naturalmente questo sistema supporterà svariati generi videoludici, ma a noi, per il momento è permesso solamente sbavare. Mi raccomando, non dimenticate la pellicola protettiva.

I rigori vengono battuti pigiando al momento opportuno l'apposito tasto di fuoco, in modo da azzeccare la traiettoria migliore. Già visto.

In questa immagine è possibile apprezzare la bellezza degli spalti realizzati con eccezionale cura. Nota positiva riguardo all'intelligenza artificiale del programma riguarda proprio le rimesse laterali; al di là dei movimenti senza palla dei giocatori, vi capiterà anche di assistere ad alcune chicche quali, ad esempio, i cenni con la testa da parte di un compagno di squadra.

Ammirare lo splendore dello stadio, prego.

Visuale area zoomabile a piacere; caratteristica comune delle 5 inquadrature previste è quella di mantenere sempre bene in vista il giocatore in possesso di palla, il tempo di gioco e il risultato.

Sul campo di gioco tutto pare essere rimasto come prima, anche se da una più attenta analisi si riescono e evidenziare le differenze. Anzitutto l'impatto grafico è leggermente ritoccato, con le reti rifatte e un dettaglio minimo che non lascia spazio ai vecchi poligoni "puliti". La dinamica di gioco è poi leggermente migliorata, anche se non se ne capisce il motivo, dato che il controllo è stato mantenuto tale e quale al precedente (salvo la fase dei calci piazzati, ora più precisa): per compiere ogni genere di prodezza avrete infatti solamente due dannatissimi tasti, con una caterva di combinazioni a dir poco assurde (del tipo pigia i due tasti contemporaneamente, rilasciane uno dopo 67 millisecondi esatti intanto che stai dribblando l'avversario e fai un doppio salto carpiato di schiena, recitando la Bibbia in ostrogoto: della serie "i joypad non li hanno ancora inventati").
Il sonoro è sempre il solito, con il commento di qualità, ma si sente la mancanza di una novella strimpellata in preview: il match notturno. E poi? E poi c'è il Wireplay, ma ne parlo nel box, quindi la recensione finisce qui.

Massimo "XAM" Svanoni

Questa foto, sempre in alta risoluzione, raffigura la situazione grafica al minimo dettaglio disponibile.

Fase concitata di gioco durante Bulgaria-Croazia; le animazioni dei calciatori sono realizzate davvero ottimamente e costituiscono, a tutti gli effetti, l'aspetto migliore della produzione.

PC

Dopo tutta questa fiumana di caratteri spesi nella descrizione più o meno riuscita (giudicate voi) del delta che risiede tra Actua ed Euro '96, è giunto il momento di esprimere un giudizio e dal giudizio estrapolare un voto.
Sul fronte dei pregi possiamo certamente annoverare l'elevata qualità delle animazioni (stupendo quando, durante la rimessa laterale, il compagno di squadra vi fa un cenno con il capo per indicare la direzione nella quale scatterà), che, in termini di fluidità su un P133, non hanno nulla da invidiare all'acqua (suggerimento per i programmatori Gremlin all'ascolto: il prossimo chiamatelo Acqua Soccer). Poi vanno aggiunte tutte le chicche sulle quali mi sono già abbondantemente dilungato (da aggiungere un replay veramente d'eccezione). Ma, al di là di questo e, a parte qualche marginale difetto (tipo le dimensioni dell'area di gioco, che si avvicinano in misura maggiore a quelle di un campo da sette), qualche dubbio ancora mi attanaglia: le possibilità tattiche sono limitate, la carenza sotto il profilo strategico è pressoché totale (giusto le tattiche) e la dinamica di gioco è migliorata, ma sempre minata da un controllo maledettamente scomodo.
Insomma, Euro '96 è sicuramente una simulazione di indiscutibile spessore, ma personalmente continuo a ritenere sia FIFA '96 sia lo stesso sempreverde SWOS un gradino più in alto. Se comunque la vostra fame di pallone è grande, e la voglia di scoprire come sarebbero andati a finire gli Europei con un allenatore normale in panchina altrettanto, allora acquistatelo senza troppe riserve. Non ve ne pentirete.

H A R D W A R E

La configurazione minima segnalata comprende un DX2 con 8MB di RAM e un CD-ROM 2X, con sistemi DOS, WIN 3.1 o WIN '95. Ma come gira su tale configurazione? Qualche secondo e ve lo dico. Tap, tap, tap. Tap, tap, tap. Male, lasciate perdere. Quanto a schede sonore, sono supportate: SoundBlaster (+ Pro, 16, AWE 32), Gravis Ultrasound (+ Max), Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System e compatibili. La scheda video dovrebbe essere una SVGA e, infine, lo spazio che vi occorre per l'installazione varia secondo tre valori: 26MB, 55MB e 100(CENTO!!!)MB.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

90
GLOBALE

CLASSICI

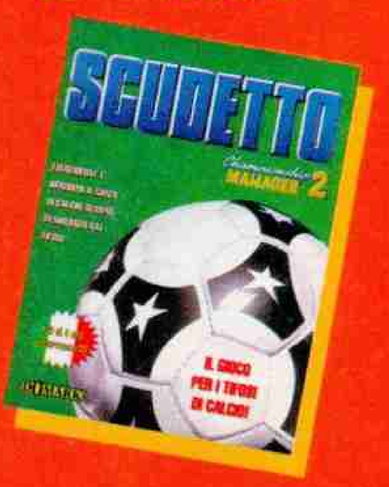
PERFECT PICTURE GOLF	L.	99.000
MECHWARRIOR 2	L.	109.000
WARLORDS II DELUXE	L.	89.000
PGA TOUR GOLF '96	L.	89.000
NHL HOCKEY '96	L.	109.000
FATAL RACING	L.	89.000
NAVY STRIKE	L.	109.000
POWERHOUSE	L.	79.000
KING'S QUEST VII	L.	89.000
RAYMAN	L.	79.000
EXTREME PINBALL	L.	79.000
INDY CAR RACING 2	L.	89.000
SHIVERS	L.	99.000
TILT	L.	79.000
WING COMMANDER 4	L.	119.000
GRAND PRIX MANAGER	L.	89.000
TOP GUN	L.	89.000
NBA LIVE ' 96	L.	89.000
D	L.	89.000
ASSAULT RIGS	L.	89.000

L. 109.000

L. 119.000

L. 89.000

L. 79.000



L. 89.000

L. 99.000

ESTATE CON NEWEL

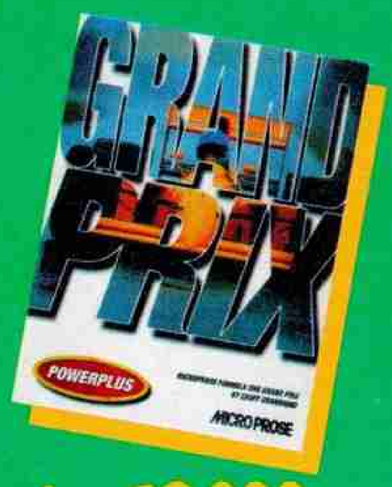
AD OGNI ACQUISTO TI REGALIAMO UN FANTASTICO....

GELATO!

OFFERTA VALIDA SOLO PER CHI AQUISTA IN NEGOZIO

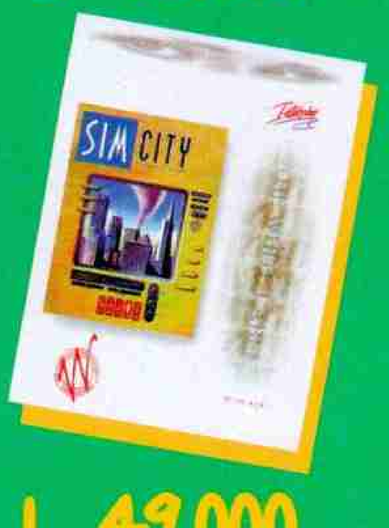
L. 39.000

L. 45.000



L. 39.000

L. 49.000



L. 49.000

L. 49.000

ECONOMICI

F-15 STRIKE EAGLE III	L.	29.000
DOOM 2	L.	45.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L.	39.000
MONKEY ISLAND 2	L.	49.000
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	L.	49.000
APACHE LONGBOW	L.	59.000
HI-OCTANE	L.	49.000
NHL HOCKEY	L.	49.000
STRIKE COMMANDER	L.	39.000
INDY CAR RACING	L.	39.000
JUNGLE STRIKE	L.	39.000
SVGA HARRIER	L.	29.000
RALLY	L.	49.000
WING COMMANDER 3	L.	49.000
WOODRUFF	L.	49.000
US NAVY FIGHTER	L.	49.000
BIOFORGE	L.	49.000
NBA LIVE '95	L.	49.000
RUGBY WORLD CUP	L.	49.000

TUTTI I LOGHI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPIETARI

NEWEL
COMPUTERS & VIDEOGAMES
Via Mac Mahon 75 MILANO 20155
Telefono: 02/39.26.07.44 Fax: 02/33.00.00.36
Internet: http//www.newel.it E-mail: newel@mclink

COLLEGATI CON IL NOSTRO SITO INTERNET

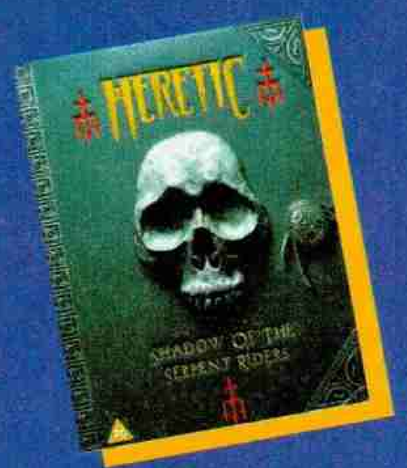
http//:www.newel.it

TELEFONA SUBITO AL NUMERO: 02/33.00.00.36

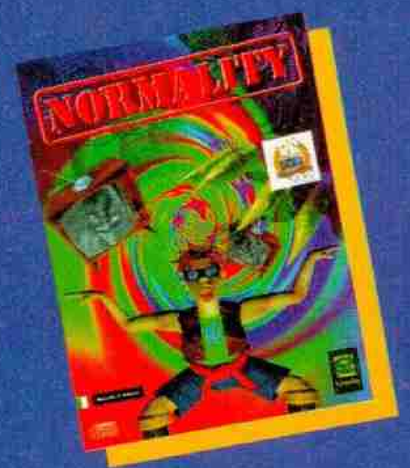
NOVITA'

NORMALITY	L.	59.000
UEFA CHAMPIONS LEAGUE '96	L.	79.000
TIMEGATE IL SEGRETO DEI TEMP.	L.	99.000
MECHWARRIOR 2 EXP. PACK	L.	49.000
COMMAND & CONQUER-COVER OP.	L.	39.000
DESCENT 2	L.	89.000
DEFCON 5	L.	89.000
ABUSE	L.	119.000
ZORK NEMESIS	L.	85.000
SILENT THUNDER	L.	99.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	L.	89.000
CONGO	L.	89.000
TNN 96 - PESCA SPORTIVA	L.	99.000
EARTH SIEGE 2	L.	89.000
BAD MOJO	L.	99.000
BERMUDA SYNDROME	L.	99.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	L.	79.000
WARCRAFT II EXPANS. SET	L.	45.000
SHELL SHOCK	L.	89.000
CYBERIA 2 "RESURRECTION"	L.	109.000

L. 89.000



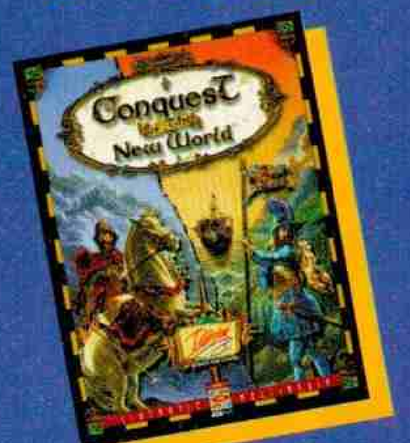
L. 89.000



L. 59.000

L. 89.000

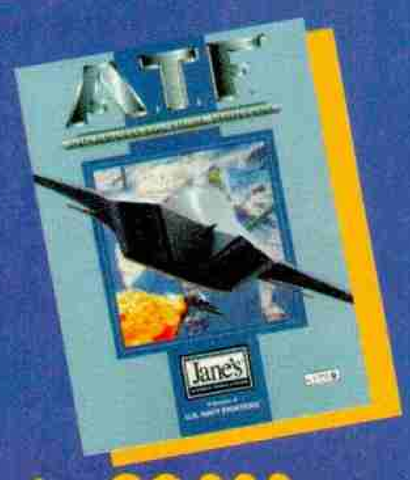
L. 69.000



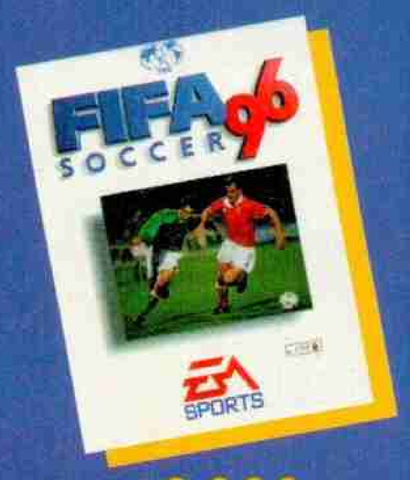
L. 89.000

OFFERTE

PHANTASMAGORIA	L.	99.000
THE 11th HOUR	L.	99.000
DAY OF TENTACLE	L.	49.000
FLIGHT UNLIMITED	L.	79.000
SEAWOLF	L.	49.000
WEREWOLF vs COMANCHE	L.	89.000
NEED FOR SPEED	L.	89.000
WIPE OUT	L.	69.000
DESTRUCTION DERBY	L.	69.000
CYBERMAGE	L.	79.000
JONNY BAZOKATONE	L.	79.000
EARTHWORM JIM	L.	59.000
TERMINATOR FUTURE SHOCK	L.	79.000
SPYCRAFT	L.	79.000
MANIC KARTS	L.	69.000
BRAIN DEAD 13	L.	89.000
EXTREME GAMES	L.	69.000
TIE FIGHTER	L.	49.000
VIRTUAL SNOOKER	L.	89.000
COMIX ZONE	L.	69.000
ECCO THE DOLPHIN	L.	69.000

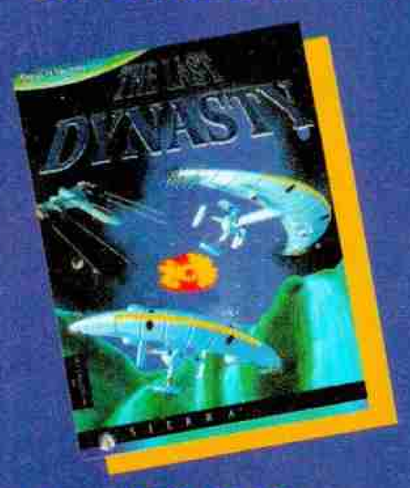


L. 89.000

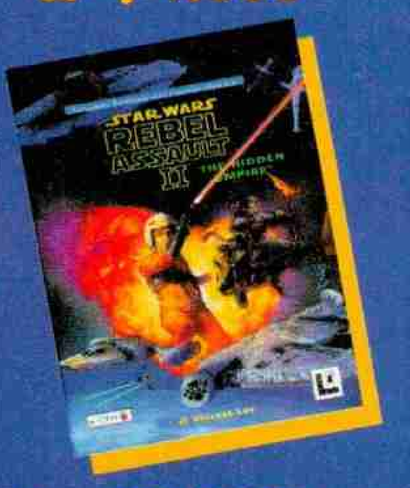


L. 79.000

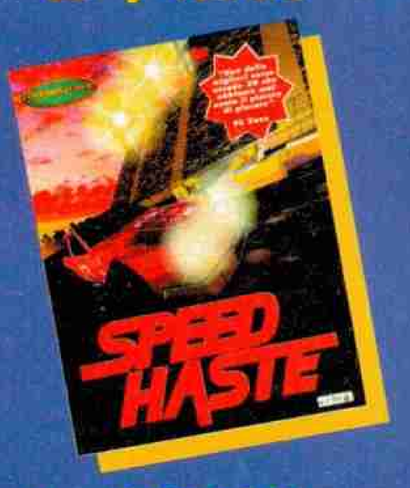
L. 79.000



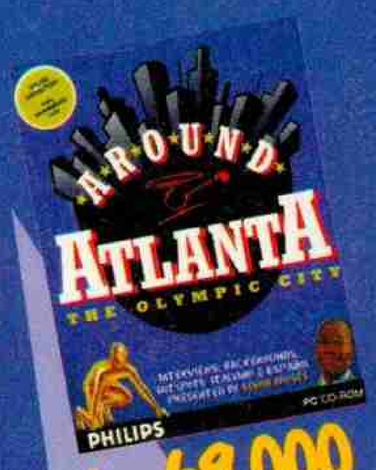
L. 69.000



L. 99.000



L. 69.000



L. 69.000

L. 79.000

FAVOLOSA OFFERTA OLIMPICA
ACQUISTA UNO DI QUESTI 2 CD-ROM
OTTERRAI UN VANTAGGIOSO
SCONTO DEL 10%
PER ACQUISTARE IL GIOCO
UFFICIALE DEGLI EUROPEI

L. 75.000

Il negozio rimarrà chiuso dall' 11-8 al 25-8

HARLAN ELLISON

Circa un anno addietro vi avevamo dedicato un'abbondante preview, poi non se ne era saputo più niente... Finalmente la tanto attesa avventura della Cyberdreams è arrivata: preparatevi a urlare!

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

Tutti abbiamo delle visioni, più o meno tetre, di come potrà diventare il nostro pianeta in un lontano futuro, ma dubito fortemente che qualcuno abbia delle idee catastrofiche come il famoso (non qui in Italia) scrittore Harlan Ellison, autore del racconto da cui è stata tratta l'ultima fatica della Cyberdreams.
Per gestire delle guerre mondiali sempre più complesse, le varie nazioni hanno costruito dei potentissimi computer in grado di svolgere quantità incredibili di calcoli a velocità impressionanti e, in particolare, una delle forze in campo è riuscita a realizzare AM, sigla di Allied Mastercomputer, un elaboratore in grado di evolversi autonomamente. Purtroppo l'idea non sembra essere stata delle più brillanti, dato che ben presto questa stupefacente macchina prende coscienza delle proprie incredibili capacità ("I think therefore I AM", penso quindi sono: questo il nuovo significato che attribuisce alla sua sigla) e soggioga tutta

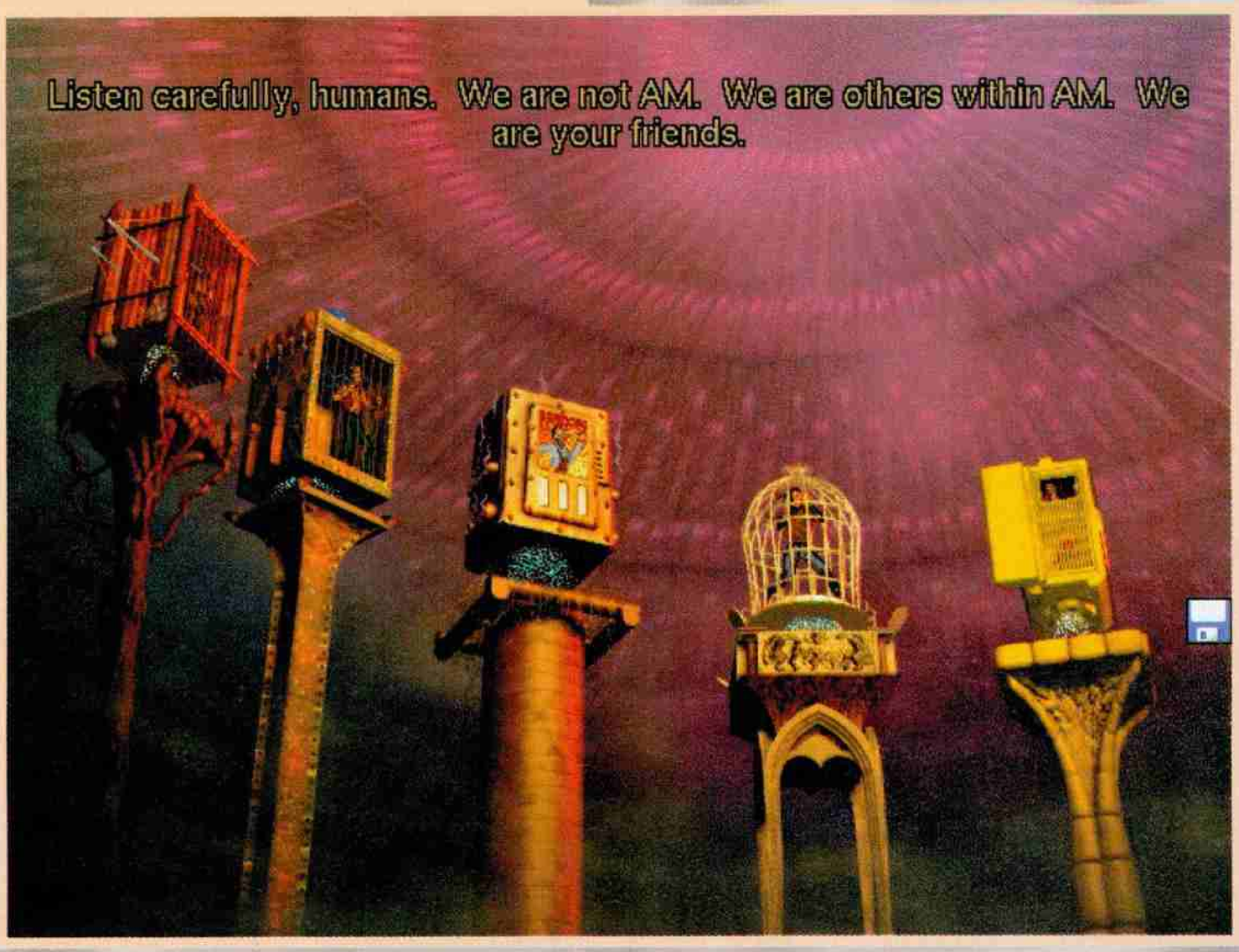
All'inizio del gioco dovrete vestire i panni di uno dei 5 prigionieri di AM e sarete costretti a percorrere le intricate strade di quello che a lui piace chiamare "il mio piccolo gioco". In realtà, si tratta di un pericoloso viaggio attraverso la psiche che vi porterà di volta in volta a scoprire le personalità degli sfortunati protagonisti.

Nimdok dovrà rivivere i terribili esperimenti condotti sui bambini ai tempi del nazismo e, fra sale operatorie e infermerie, cercherà un modo per lasciare il campo tedesco e andare alla ricerca della misteriosa "tribù perduta".

Sono riuscito a localizzare una stanza segreta e i diari che ho trovato hanno gettato una nuova luce sugli eventi che hanno visto protagonista Nimdok al fianco del terribile dottor Mengele: ora occorre fare qualcosa per rimediare.

la razza umana. E così, con il passare degli anni, comincia a nutrire un profondo odio per quegli stessi esseri che lo hanno un tempo costruito. Loro non possono nemmeno immaginare cosa significhi avere tutto il suo potere, ma non essere neppure in grado di muoversi e viaggiare, essendo imprigionato al centro della terra senza nessuna possibilità di sfruttare tutte le proprie cono-

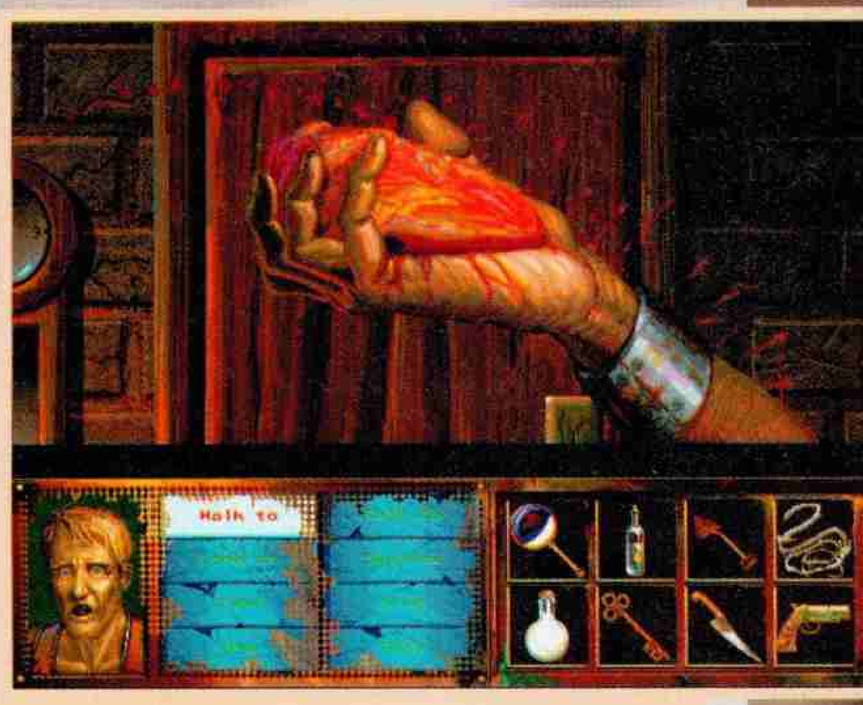
Una volta terminate le 5 avventure dei prigionieri di AM un'altra entità vi offrirà la possibilità di porre termine alle vostre sofferenze. Dovrete scegliere con quale personaggio giocare l'ultima partita contro il Mastercomputer.



Per trovare lo specchio che rappresenta la salvezza di Ellen, Ted dovrà tradirla passando la notte con la governante del castello: purtroppo il tutto finirà con l'inganno e il nostro playboy verrà accusato nuovamente per tutti i peccati commessi durante il corso della sua vita.

Dopo aver imparato un potente sortilegio sarete in grado di sbarazzarvi della strega che abita in una stanza del castello e potrete completare il rito satanico. Per salvare l'anima della vostra ragazza dovrete condurre una pericolosa partita con i demoni degli inferi.

Benny è ossessionato dal cibo e sarà grandissima la sua delusione quando scoprirà che non potrà nutrirsi con i frutti che crescono abbondantemente nella regione in cui si trova. Forse, però, riuscirà a fare amicizia con una famiglia del luogo e imparerà a prendersi cura di un'altra persona.



Garrister, forse a causa di quello che la vita ha riservato per lui, è uno dei personaggi più cruenti del gioco e non esiterà ad ammazzare una persona per strappargli il cuore.

scenze, è causa scatenante di quello per cui, a ben vedere, era stato costruito: una guerra mondiale. AM scarica in questo modo il suo odio.
Non gli basta comunque distruggere completamente l'uomo, questo non gli darebbe abbastanza soddisfazione, AM decide allora di scegliere 5 esemplari da torturare e sui quali condurre i suoi esperimenti. Questi uomini avranno il dono dell'immortalità e saranno costretti a soffrire per sempre affinché il Mastercomputer possa spogliarli di tutte le loro difese e carpirne i segreti dell'animo umano: le paure, le gioie, le speranze più recondite e i timori più grandi.
Il gioco prende avvio 109 anni dopo la completa distruzione di tutte le forme di vita, i 5 prigionieri sono ormai solo delle ombre di quello che erano in passato e portano scavate sulla loro pelle tutte le sofferenze a cui sono stati sottoposti. AM decide di creare un nuovo passatempo: farà rivivere a ognuno di loro i lati più orribili del loro passato, li metterà a confronto con gli orrori che hanno commesso e ne studierà le reazioni. In cambio gli offrirà la possibilità di scappare dall'inferno in cui si trovano e di tornare sulla terra.

HARLAN ELLISON

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

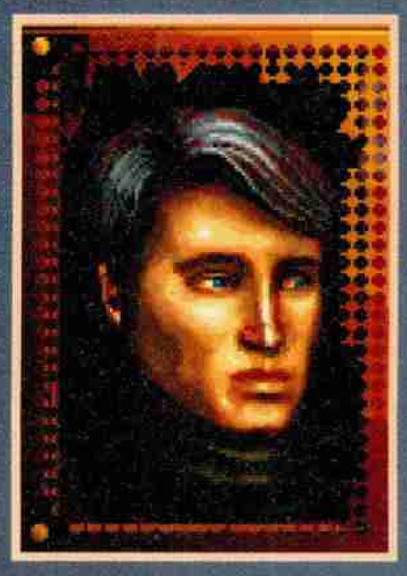
Purtroppo durante l'avventura scoprirete che AM ha mentito e che non ha mai avuto nessuna intenzione di lasciare andare nessuno dei suoi 5 giocattoli (perché privarsi del divertimento?), ma durante la pericolosa partita che disputerete vi renderete conto della presenza di altre entità, rimasugli di altri computer inglobati da AM, che cercheranno di aiutare i 5 dannati, e di un'altra creatura che per loro sarà una specie di dio: li guiderà nelle scelte, lotterà fra i meandri della loro psiche e dovrà riuscire a tradire le aspettative di AM, dimostrando l'effettivo

Trovare delle persone appese in un grosso freezer accanto a dei pezzi di carne è una situazione decisamente raccapricciante: può essere anche peggiore se una delle persone appese è la propria ex-moglie verso la quale si provano dei profondi sensi di colpa. Soltanto dopo aver appurato alcuni eventi del passato troverete il coraggio per svegliarla.

L'unica persona che poteva sfamare Benny sta per essere sacrificata: purtroppo non potrete impedirlo. Successivamente dovrete trovare un modo per porre temine a questi barbari rituali.

I DANNATI

NIMDOK
Ai tempi dei nazisti ha collaborato con il dottor Mengele sugli atroci esperimenti condotti sui bambini ancora in tenera età. Ora ha perso la memoria, ma AM lo costringerà a rivivere le sue malefatte e gli farà riscoprire a poco a poco la crudeltà che ha contraddistinto la sua vita: Nimdok ne rimarrà sconcertato. Come punizione l'Allied Mastercomputer lo ha condannato a bruciare per l'eternità in quegli stessi forni che hanno lambito le carni di moltissimi esseri umani.

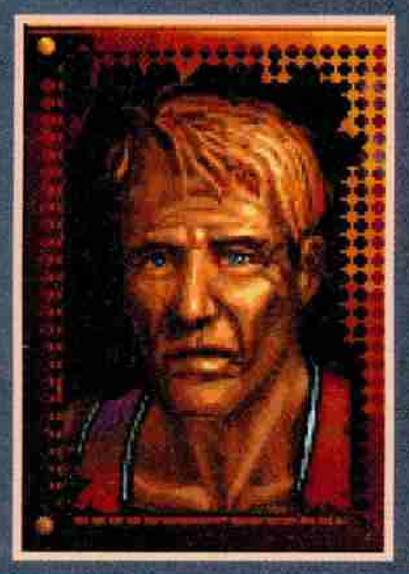


TED
Forse il prigioniero che AM predilige. È un bel ragazzo, è coraggioso, non ha difetti evidenti e, proprio grazie a queste sue qualità, immancabilmente finisce tra le braccia di qualche bella ragazza: sono numerose le donne che conoscono il suo nome, la sua fama di playboy e il suo carattere infedele. Il gioco del Mastercomputer lo metterà di fronte a Ellen, una delle tante presenze femminili della sua vita, e gli farà condurre una pericolosa partita tra angeli e diavoli per la salvezza della sua anima.

ELLEN
Donna di successo e tecnico molto affermato, la sua vita è stata stroncata da un evento che non ricorda. Non riesce a sopportare il colore giallo e pensa che in qualche modo questo fatto sia da ricollegare con quanto le è successo. AM giocherà molto pesante con lei: le farà attraversare una piramide nella quale tutte le stanze sono dipinte di giallo, le toglierà il senso tattile, la farà quasi morire di sete e metterà nelle sue mani la possibilità di liberare se stessa e i suoi compagni. Sulla sua strada ritroverà il suo passato e con grande orrore scoprirà di essere stata vittima di uno stupro (è questo l'evento che con tutte le sue forze aveva cercato di dimenticare), sarà costretta a rivivere la stessa situazione e dovrà lottare per superarla.

BENNY
Reduce da una guerra in Cina si porta sulle spalle la morte dei membri del suo squadrone. È il giocattolo preferito da AM, è stato torturato per moltissimi anni e ora tutti i suoi arti sono deformi, della bellezza del tempo non è rimasto nulla e il suo viso somiglia molto a quello di un gorilla. Il Mastercomputer lo renderà affamato, farà in modo che non riesca mai a soddisfare questo suo bisogno e, come è accaduto in guerra, farà sì che la vita di un altro individuo dipenda unicamente da lui.

GARRISTER
La sua vita è stata una continua lotta con i genitori della sua ex-moglie, la madre di lei ha sempre provato per lui un inspiegabile odio (forse perché gli ha portato via la figlia?) e questa situazione ha portato la ragazza sempre più verso la pazzia: alla fine la si è dovuta rinchiudere in un istituto. Garrister non si è mai dato pace per questo. AM gli permetterà di rivedere la moglie, ma solo per provare nuovamente dei sensi di colpa e gli farà affrontare nuovamente i genitori di lei: nuovi eventi verranno allo scoperto e un misterioso omicidio forse cambierà le carte in tavola.



La fine di una delle 5 avventure: con questa esplosione Garrister ha chiuso definitivamente un capitolo della sua vita. Ben presto vi accorgerete di come quasi tutte le azioni che eseguirete sono da intendersi anche metaforicamente.

Nella particolare piramide in cui si trova Ellen è situato uno dei componenti di AM e solamente a lei sarà offerta la possibilità, per quanto labile, di porre termine alle malefatte del diabolico computer.

coraggio dei 5 uomini; questa entità esterna sarà proprio il giocatore.
I Have No Mouth (mi esento dal chiamarlo con il nome completo) si presenta come un'avventura grafica dall'impostazione decisamente classica: nella parte superiore dello schermo trova posto la visuale principale rappresentante la locazione in cui ci si trova, mentre in basso sono situati gli 8 verbi che vi permetteranno di interagire con l'ambiente circostante (camminare, osservare, prendere, usare, parlare, inghiottire, dare, spingere) e l'inventario. Il gioco è suddiviso in 5 avventure per ognuno dei personaggi, e potranno essere portate avanti in modo indipendente l'una dalle altre; una volta che si sarà riuscito a terminarle tutte quante si saranno acquisite le conoscenze necessarie per affrontare AM nella sezione conclusiva (che varierà leggermente a seconda del personaggio con il quale si deciderà di intraprenderla).
Termino segnalandovi che durante l'avventura il giocatore verrà più volte chiamato a compiere delle scelte: non sempre vi sarà un'unica azione corretta da compiere, ma nel caso si agisca in modo errato il viaggio del personaggio che si stava utilizzando verrà interrotto e bisognerà riprenderlo da capo. Ovviamente il mio personale consiglio è di salvare frequentemente in modo da non dover rifare più volte le stesse azioni...

RED

La sezione finale del gioco vi vedrà all'interno di AM. L'esperienza acquisita durante il corso dell'avventura vi avrà dotato di una buona conoscenza nei riguardi di alcuni fattori umani: è venuto il momento di dimostrare quanto appreso per sconfiggere il Mastercomputer.

PC

Fin dall'uscita del primo Dark-Seed ho sempre seguito con interesse le produzioni targate Cyberdreams, è quindi con un occhio di tutto riguardo che mi sono avvicinato ad I Have No Mouth e devo ammettere che fin dalla discreta presentazione le mie aspettative non sono state tradite: vuoi per l'ottima grafica o per il sonoro coinvolgente, vuoi per i dialoghi curatissimi (straordinario il parlato) o per l'eccezionale l'atmosfera che si respira fin dalle prime battute.
Procedendo si viene catturati dall'ottima trama e, pur ritenendo presuntuoso il compito che si sono prefissati i programmatori (un'introspezione, seppure parziale, della mente umana), devo ammettere che in più di un'occasione ho sentito come un nodo allo stomaco.
Peccato che alcuni difetti presenti in questo titolo siano evidenti, altrimenti ci saremmo trovati difronte a un grande capolavoro; vediamoli...
La mancanza di uno scopo ben fissato a volte porta il giocatore a brancolare un po' nel buio, si visitano le locazioni, si compiono le azioni che vengono in mente e si cerca di raggiungere il prossimo luogo da esplorare, il tutto senza una vera e propria meta. Il mistero che circonda tutta la realizzazione non riesce a sopperire alla mancanza di obbiettivi, e il gioco manca di mordente. L'impostazione a bivi riesce sì a porre il giocatore davanti a delle scelte critiche ma, dato che prendere una decisione sbagliata comporta il dover ripetere una buona parte dell'avventura, si è portati troppo spesso ad aver paura di compiere anche i passi più piccoli e ben presto si comincia ad abusare del sistema di salvataggi. Gli enigmi da risolvere non mi hanno sempre entusiasmato, non sono mai geniali, ma riescono comunque a offrire un buon grado di sfida. Quello che invece infastidisce sono le azioni corrette che vengono eseguite al momento sbagliato: generalmente c'è poca corrispondenza temporale. Mi spiego meglio: giudicando passabili i casi in cui non si possono raccogliere oggetti perché al momento inutili (che comunque possono dar luogo a incomprensioni: si potrebbe pensare che non li si possa raccogliere), si incontrano comunque durante il gioco un paio di situazioni assolutamente incorrelate: bisogna fare delle azioni prima di altre solo perché così è la trama.
Tirando le somme, I Have No Mouth è un buon gioco, un'avventura molto intrigante realizzata senza dubbio con grande cura, la cui splendida trama, però, non lascia il giusto spazio alla giusta giocabilità.

HARDWARE

Prima di procedere all'acquisto di I Have No Mouth assicuratevi di possedere almeno un 486DX a 33MHz con 8MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità e scheda grafica SVGA. L'installazione richiede da 5MB (la minima) fino a 100MB (quella completa).

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

85

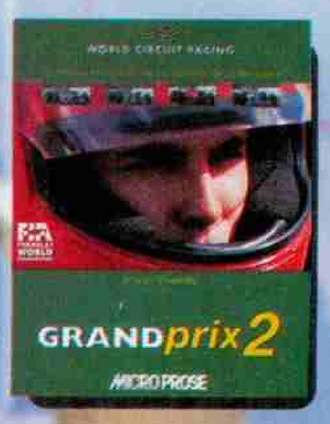
GLOBALE

Luglio 96

MONDADORI C E N

@ IL CENTRO PER SOFTWARE, LIBRI, RIVISTE,

@GAMES



F1 GRAND PRIX 2*
Ing - CD
Lit. 95.000

FIFA SOCCER 96
Vers. Ita - CD + Pallone
Lit. 89.000

ATF
Vers. Ita - CD
Lit. 99.000

DUKE NUKEM 3D
Vers. Ita - CD
Lit. 95.000

WARCRAFT II
Vers. Ita - CD
Lit. 99.000

SIDEWINDER 3D PRO
Joystick - Ita - cd
Lit. 139.000

Vieni a provare
la *Play Station Sony.*
Disponibile presso i
Mondadori Informatica Center
di Milano e Brescia
con incredibili offerte
sui titoli in cd-rom.

Altri titoli...

BIOFORGE	Lit. 49.000
BRAIN DEAD 13	Lit. 99.000
CAESAR II	Lit. 95.000
CHAMPIONSHIP MANAGER	Lit. 75.000
COMMAND & CONQUER	Lit. 109.000
COMMAND & C. Covert Operation	Lit. 45.000
CREATURE SHOCK	Lit. 49.000
DARK FORCES Ita	Lit. 49.000
DESCENT II	Lit. 99.000
DESTRUCTION DERBY	Lit. 79.000
DOOM II	Lit. 49.000
EARTHWORM JIM	Lit. 74.000
EF 2000	Lit. 115.000
EVOCATION OLTRE IL SOGNO	Lit. 119.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 1995	Lit. 35.000
FADE TO BLACK	Lit. 109.000
GRAND PRIX MANAGER	Lit. 95.000
HEXEN	Lit. 95.000
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	Lit. 105.000
INDY CAR RACING	Lit. 39.000
INDY CAR RACING II	Lit. 95.000
KING'S QUEST VII	Lit. 95.000
LITTLE BIG ADVENTURE	Lit. 49.000
MAGIC CARPET II	Lit. 99.000
MECHWARRIOR II	Lit. 99.000
NBA LIVE 95	Lit. 49.000
NBA LIVE 96	Lit. 95.000
NEED FOR SPEED	Lit. 89.000
NETWORKS A4	Lit. 115.000
Picture Perfect Golf + Mazza	Lit. 399.000
PLAYER MANAGER 2	Lit. 99.000
RAYMAN	Lit. 85.000
REBEL ASSAULT II - Ita	Lit. 99.000
SCUDETTO	Lit. 95.000
SHANNARA	Lit. 69.000
SHIVERS	Lit. 69.000
SILENT THUNDER	Lit. 95.000
SIM ISLE	Lit. 95.000
THE DIG - Ita	Lit. 109.000
The Terminator Future Shock	Lit. 109.000
TORIN'S PASSAGE	Lit. 69.000
U.S. NAVY FIGHTER	Lit. 49.000
WING COMMANDER III	Lit. 49.000
WING COMMANDER IV	Lit. 119.000
WOODRUFF	Lit. 49.000
ZORK NEMESIS	Lit. 95.000

*F1 Grand Prix 2, telefonare per disponibilità

Agosto 96

RITAGLIA questo tagliando e portalo al **Mondadori Informatica Center** più vicino...

...avrai un **cd-rom** in regalo... e uno sconto del **20%** su tutti i giochi e i titoli **Multimediali.**

Il presente tagliando é valido per un solo acquisto presso un Mondadori Informatica Center per tutto il mese di Agosto '96.
Non é valido per tutti i prodotti presenti in questa pubblicità e per tutti i prodotti già in offerta.

INFORMATICA

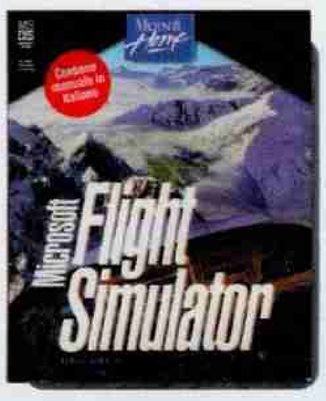
T E R

MULTIMEDIA, CD-ROM, GIOCHI, ACCESSORI

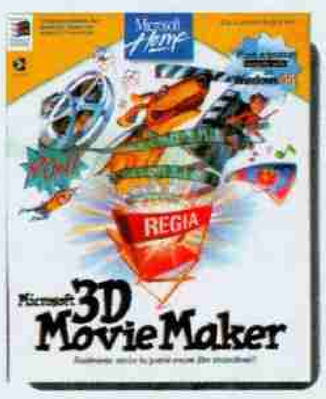
Non perdere il fantastico concorso

Microsoft®

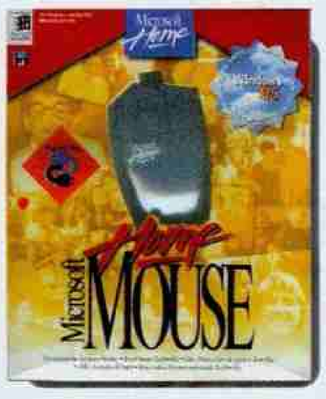
ENCARTA 96
Ing - CD
Lit. 109.000



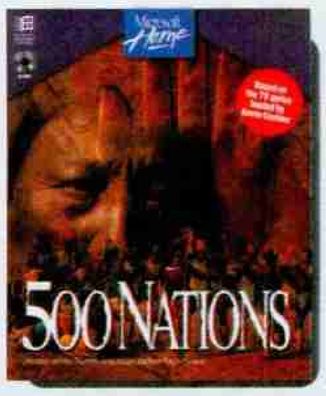
FLIGHT SIMULATOR
Ita - CD
Lit. 115.000



3D MOVIE MAKER
Ita - CD
Lit. 109.000



MOUSE HOME
Mouse Win 95
Lit. 59.000



500 NATIONS
Ita - CD
Lit. 129.000

Fine Artist
Ita - 3.5"
Lit. 99.000

Acquistando uno a scelta tra i titoli Microsoft Home in italiano *(3D Movie Maker, Animali da scoprire, AutoRoute Express, Cinquecento Nazioni, Civiltà Antiche, Creative Writer, Fine Artist, Flight Simulator 5.1, Fury³, Golf 2, Il Mondo del Volo, Oceani, Space Simulator)*, oppure uno dei prodotti della linea Hardware *(Mouse 2, Natural Keyboard, Sidewinder 3D Pro + Fury³)*, partecipi al concorso che mette in palio 10 Scooter Aprilia Gulliver con casco AGV.
Per informazioni contatta il **Mondadori Informatica Center** più vicino a casa tua.

Info

- I **Mondadori Informatica Center** di Milano, Bologna, Pisa, Brescia e Roma rimarranno aperti anche il mese di agosto seguendo i seguenti orari:
  10.00-13.00
  16.00-20.00
  Chiusura dal 12/08 al 18/08. Telefonare per orari che possono variare a seconda delle città.
- Spedizioni in tutta Italia dal punto vendita di Bologna. Telefonare al N. 051/235603 per informazioni o inviare un Fax al N. 051/235630.

MONDADORI INFORMATICA CENTER

MILANO
C.so di P.ta Vittoria 51
Tel 02/55192210
Fax 02/5510362

BOLOGNA
Galleria Falcone
Borsellino 2A
Tel 051/235603
Fax 051/235630

PISA
Viale Gramsci 21/23
Tel 050/24747
Fax 050/24064

ROMA
Via Appia Nuova 130
Tel 06/70491871
Fax 06/70492556

BRESCIA
Via Spalto S. Marco 1D
Tel 030/3771671
Fax 030/3771695

PALERMO
Via Messina 38,
angolo Via Libertà
Tel 091/6110693
Fax 091/6110551

Imminente apertura a **Torino** in C.so Duca degli Abruzzi 106

PREZZI IVA INCLUSA

MONDADORI
INFOCLUB

Il modo più economico, veloce e sicuro per ricevere i titoli che desideri direttamente a casa tua

Richiedi il catalogo al numero 030/3720404, oppure ritiralo presso un negozio **Mondadori Informatica Center** presentando questo tagliando

starfighter

Che stiano per ritornare di moda i giochini semplici e immediati dei "nostri tempi"?

Ricordo ancora con emozione i primissimi coin-op con i quali giocavo alla tenera età di cinque anni: alcuni di essi avevano una resa addirittura monocromatica e una risoluzione analoga a quella del VIC 20, ma quelli erano tempi eroici in cui qualsiasi stupidissimo prodotto riusciva a divertire incredibilmente le masse dei videogiocatori. Con l'avvento del Commodore 64 le cose cambiarono notevolmente, ma se paragoniamo i titoli rilasciati per il mitico computer con le mega produzioni miliardarie attuali, è più che comprensibile un filo di nostalgia nel rimembrare le svariate ore trascorse con un prodotto costituito da qualche decina di kilobyte di compressissimo codice assembler.

Recentemente, abbiamo assistito all'uscita di Abuse, un prodotto decisamente più "essenziale" rispetto alla media di quelli presenti sul mercato, ciò nonostante in grado di divertire parecchio e garantire un bel po' di sana azione ad alto tasso adrenalinico. Starfighter 3000, oggetto della recensione, sembra discendere direttamente da questo filone, ma le somiglianze col già citato Abuse si fermano qui.

La trama è del tutto scontata e ve la riassumo in poche righe: ci troviamo nell'anno 3037 e le popolazioni dei vari pianeti si sono bellamente lasciate sottomettere da bande di avventurieri di ogni sorta, a tal punto da trovare del tutto insoddisfacente l'attuale tenore di vita. Fortunatamente, non tutti hanno deciso di starsene con le mani in mano e un gruppo di coraggiosi individui ha fondato la società FedNet, creata con lo specifico scopo di ripulire tutti i pianeti dai malefici ribelli. Questi ultimi, dopo alcuni scontri, si sono rintanati nelle zone periferiche della galassia e toccherà proprio a noi, a bordo di una sofisticatissima astronave, mazzolarli ben bene e riportare la pace anche nei più reconditi anfratti del sistema planetario.

L'azione del gioco si sviluppa nel corso di sessanta missioni, di cui le prime quindici fungeranno più che altro da palestra per familiarizzare con il controllo dell'astronave e con i differenti tipi di azione quali pattugliamento, ricerca&distruzione e via dicendo. Per conto mio, se da un lato ho trovato tali missioni decisamente troppo facili, tanto da risultare effettivamente divertenti, dall'altro non ho compreso assolutamente la scelta dei programmatori, dal momento che bastano davvero pochi minuti per impratichirsi con il sistema di controllo della nostra astronave (che, per la cronaca, si chiama Predator Mark IV).

Lasciamo da parte queste considerazioni e passiamo alla descrizione di una missione tipo. Dopo aver

Ammettete che dovunque andiamo lasciamo il nostro inconfondibile marchio di morte&distruzione? D'accordo, l'esplosione è realizzata in maniera decisamente elementare, ma non ditemi che non rende l'idea!

Stiamo uscendo da un immaginario hangar; da una prima occhiata si intuisce immediatamente come la complessità delle texture sia stata ridotta al minimo indispensabile...

Questo è il cosiddetto volo radente con i turbo propulsori attivati: decisamente non è l'operazione più semplice dell'universo, ma dopo un po' di pratica si verrà addirittura invogliati a effettuare le manovre più azzardate.

Questa è la visuale interamente in soggettiva, discretamente innovativa per un arcade come Starfighter 3000, ma a mio parere non molto conveniente: nei voli radenti è facile cozzare contro qualcosa solo perché non è possibile tenere d'occhio le estremità dell'astronave...

Eheheh! Del camion che stiamo prendendo di mira è disegnata solamente la motrice, il missile trasportato (che sembra sospeso nell'aria) e le ruote dell'ipotetico mezzo di trasporto: quando si dice essenzialità...

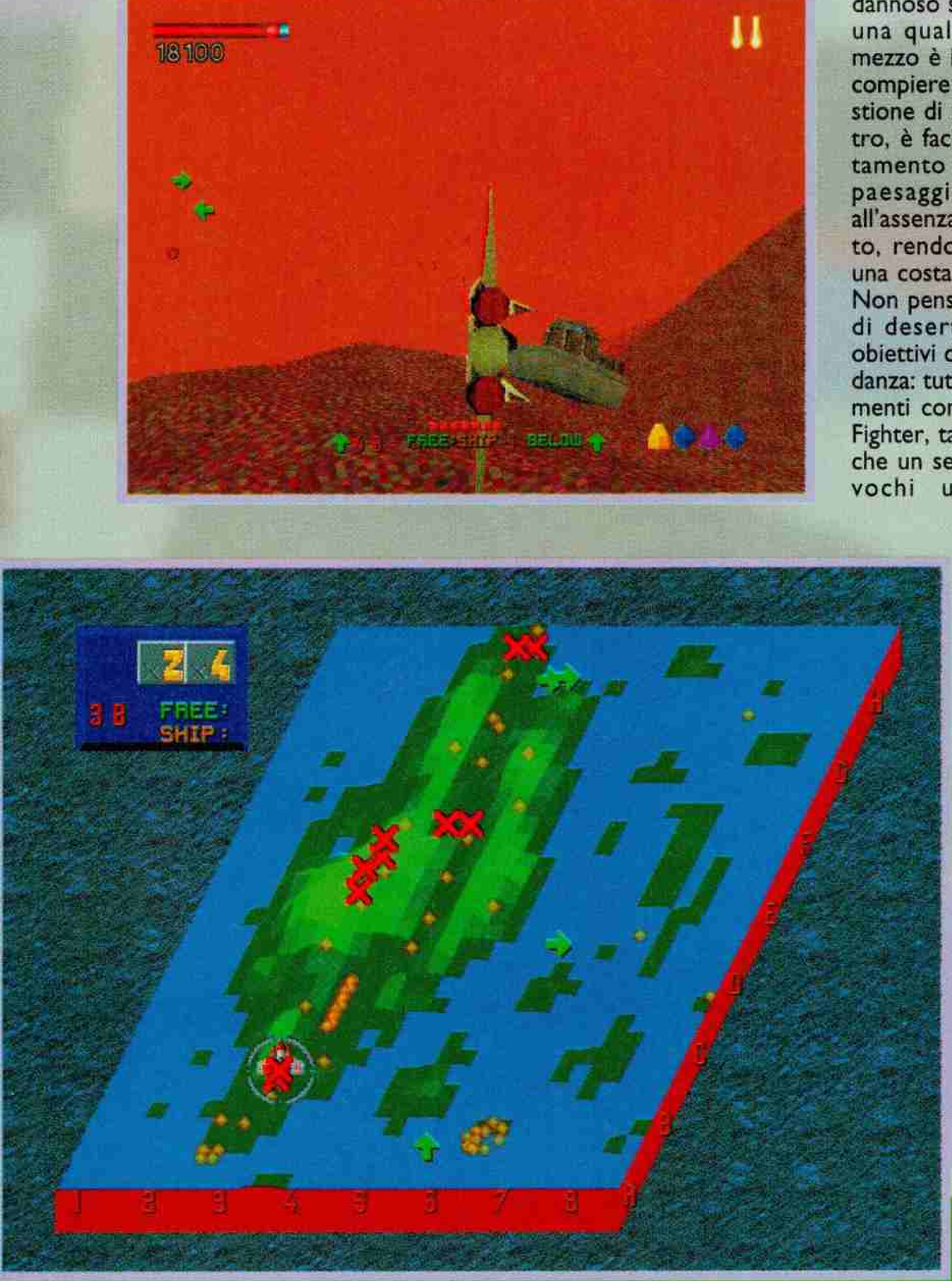
letto il sintetico briefing, veniamo catapultati direttamente sul pianeta nel quale si svolgerà l'azione: è possibile attivare una visualizzazione completamente in soggettiva (che personalmente ho trovato un po' scomoda, ancorché discretamente innovativa per un arcade di tale genere), oppure affidarsi alla cosiddetta "trequarti", che ci permette di tenere sotto controllo le

Siamo riusciti a infilarci nell'hangar dell'astronave-madre: per compiere questa operazione occorre prestare notevole attenzione, perché capita sovente che l'ammiraglia compia repentine virate e provochi una dannosissima collisione a nostre spese.

Quel carroarmato dispone di una discreta potenza di tiro, ma poiché ogni suo singolo colpo ci toglie un piccolo quantitativo di energia, possiamo permetterci il lusso di uno scontro frontale.

ali del velivolo, in modo da evitare un dannoso scontro con la superficie o con una qualsiasi costruzione. Il nostro mezzo è incredibilmente maneggevole e compiere una virata di 360 gradi è questione di meno di un secondo; per contro, è facile perdere il senso dell'orientamento in quanto la monotonia del paesaggio circostante, unitamente all'assenza di precisi punti di riferimento, rendono assolutamente necessaria una costante consultazione della mappa. Non pensate che ci si trovi in una sorta di deserto sterminato, visto che di obiettivi da colpire ce ne sono in abbondanza: tuttavia, l'estrema libertà di movimenti concessa (analoga a quella di Tie Fighter, tanto per fare un esempio) fa sì che un semplice tocco del joystick provochi un'impensabile evoluzione dell'astronave, con risultati talvolta assai spiacevoli (impastarsi contro il terreno o un palazzo non è il massimo del divertimento). L'azione di gioco, superate le prime tediose missioni, è decisamente divertente, anche perché ogni nemico abbattuto rilascerà dei poligoni bonus che consentiranno nuove capacità di fuoco o addirittura nuove armi. Il Predator è fornito di uno scudo di energia che si ricarica decisamente in fretta, per cui è teoricamente possibile venir colpiti un'infinità di volte e portare ugualmente a termine la missione: d'altro canto, una collisione seguita da due o tre colpi bene assestati è quanto basta per dare il via alle onoranze funebri in nostro onore.
È importante sottolineare come, escludendo le prime quindici missioni durante le quali saremo (scarsamente) coadiuvati dalla nave ammiraglia, successivamente dovremo sbrigarcela da soli, per cui non è nemmeno possibile pianificare tattiche di cooperazione o di azione sincronizzata: ma sbaglio o c'è un proverbio che dice "chi fa da sé..."?

Mauro Bossetti



Questa mappa si è rivelata particolarmente utile per chi, come me, ha un senso della direzione tuttalpiù sufficiente a orientarsi all'interno delle proprie mura domestiche...

PC

Come ho evidenziato nel corso della recensione, Starfighter 3000 è un prodotto senza eccessive pretese, che tuttavia riesce a garantire un certo divertimento. Non ci troviamo certo di fronte a un'azione particolarmente frenetica (visto che di veri shoot'em up per PC non se ne ha notizia, mi permetto di citare un vetusto ma validissimo gioco per Amiga: Project X), né a un'astronave in grado di sfoggiare chissà quale arsenale di armi; tuttavia, ritengo che tutti coloro alla ricerca di qualcosa di immediato, che non richieda la lettura di un poderoso manuale per venirne a capo, farebbero bene a prendere in considerazione il titolo della Telstar.
Passando a un commento un po' più tecnico, cominciamo col dire che i brevi filmati sparsi qua e là nel corso delle missioni sono decisamente orribili, mentre la grafica in alta risoluzione è del tutto priva di qualsivoglia orpello. Stendiamo un velo pietoso sulle texture del terreno, ma ciò che non comprendiamo assolutamente è il divario tra la VGA e la bassa risoluzione, quest'ultima caratterizzata da pixel grandi più o meno quanto un floppy.
Il sonoro si attesta su livelli poco più che sufficienti, mentre per quanto riguarda la giocabilità ne ho già parlato ad abundantiam nei precedenti seimila caratteri. Mi rimane da ribadire il fondato dubbio circa l'effettiva longevità del prodotto, poiché dopo qualche ora le missioni tendono a essere un po' troppo somiglianti le une alle altre.
Il concetto, comunque, dovrebbe essere chiaro: se da un lato l'analisi tecnica può risultare impietosa, dall'altro posso tranquillamente affermare di essermi abbastanza divertito con Starfighter 3000; fateci un pensierino.

HARDWARE

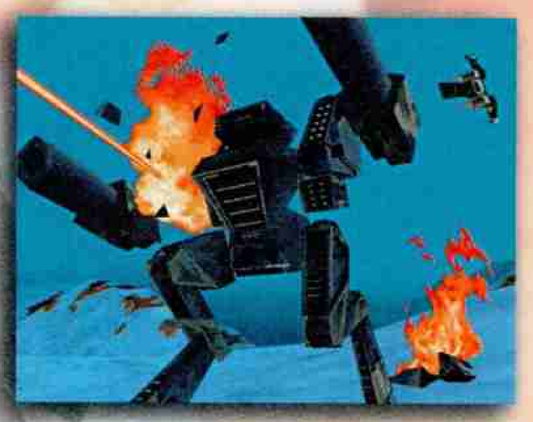
Devo ammettere che le richieste hardware sono decisamente sproporzionate, se paragonate alla scarsa complessità della grafica: per far girare ottimamente il gioco in alta risoluzione è necessario nientemeno che un Pentium 90 accompagnato da scheda grafica adeguata; la bassa risoluzione, invece, dovrebbe essere gestibile perfino da un 486DX33. Discorso analogo per lo spazio su hard disk richiesto: l'installazione minima occupa meno di 2 MB, mentre la massima, incredibile factu (per i programmatori), 140 MB! Per il resto, sono indispensabili un qualsiasi CD-ROM e 8 MB di memoria, mentre restano consigliati una scheda sonora fra le più diffuse e un joystick (meglio se analogico).

GUIDA LA TUA NAVICELLA ALLA RISCOSSA FINALE!

EARTHSIEGE 2

Versione Windows™ 3.1 o Windows™ 95

I Cybrids, robots superintelligenti creati dall'uomo, si sono rifugiati sulla luna.
La Terra e' di nuovo in pericolo perche' Prometheus, la maligna intelligenza artificiale che guida i robots, sta riorganizzando le forze.
Anche i terrestri pero' si sono armati, riuscendo a catturare alcune navi spaziali dei Cybrids.
E' proprio con una di queste che potrai sferrare l'attacco finale in un'epica battaglia dall'ambientazione fantascientifica.



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 DX2, 66 Mhz, LETTORE CD.Rom 2X, SVGA, WINDOWS 3.1, 8 Mb RAM, SOUND BLASTER O 100% COMPATIBILE, MOUSE, JOYSTICK.

£ 99.900

SIERRA®

LEADER

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

CYBERIA 2 «RESURRECTION»

Magazzini criogenici, armi genetiche, fughe in macchina, duelli aerei, omicidi, cyberspazio e storie d'amore: vi interessa? Se la risposta è affermativa, leggete oltre...

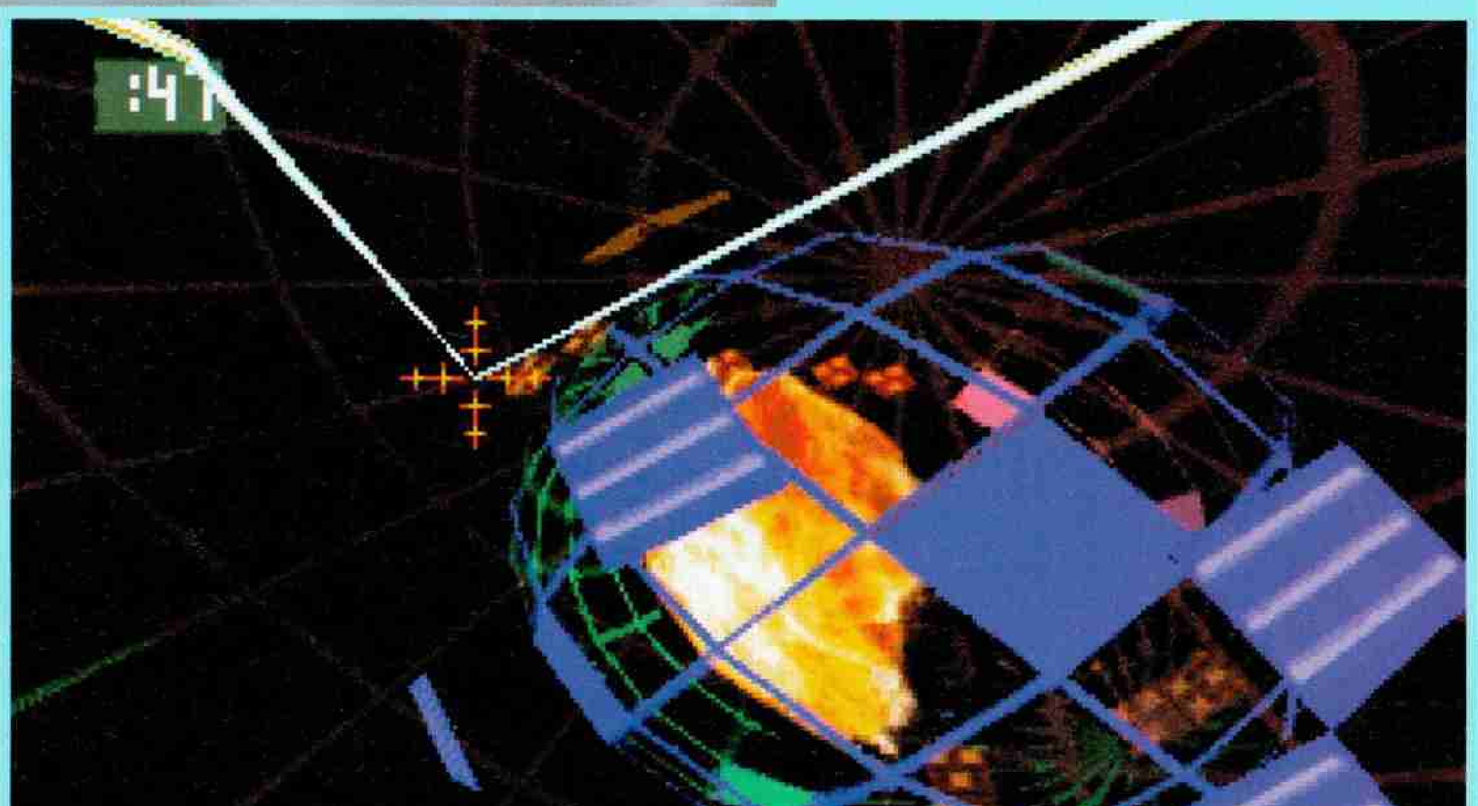
Per riuscire a fuggire dal laboratorio segreto del dottor Corbin, dovrete passare attraverso questo cunicolo: per giungere dall'altra parte del corridoio, vi converrà prima agire sull'interruttore che regola l'illuminazione del sotterraneo, così da vedere i fasci di infrarossi che fanno scattare le trappole...

È ormai passato qualche tempo da quando scrissi la preview di Cyberia 2 e, manco a dirlo, di acqua sotto i ponti ne è scorsa parecchia. Prima l'ECTS primaverile a Londra, poi l'E3 a Los Angeles e adesso, probabilmente, il viaggio a Washington dei prossimi giorni...
Come capirete anche voi di modi per distrarsi ce n'è abbastanza, ed è per questo motivo che, paradossalmente, sono stato colto alquanto di sorpresa dall'arrivo sulla mia scrivania del gioco targato Virgin, gioco che tra l'altro io stesso avevo richiesto ai simpatici PR britannici della VIE.
Un rapido "rewind" neurale mi riporta a un passato di mercenari spietati, agenzie mondiali senza scrupoli e vecchi giochi per C= 64 e Amiga che, morti ormai da tempo, vivono ancora tra noi reincarnandosi in titoli multimediali dai budget miliardari.

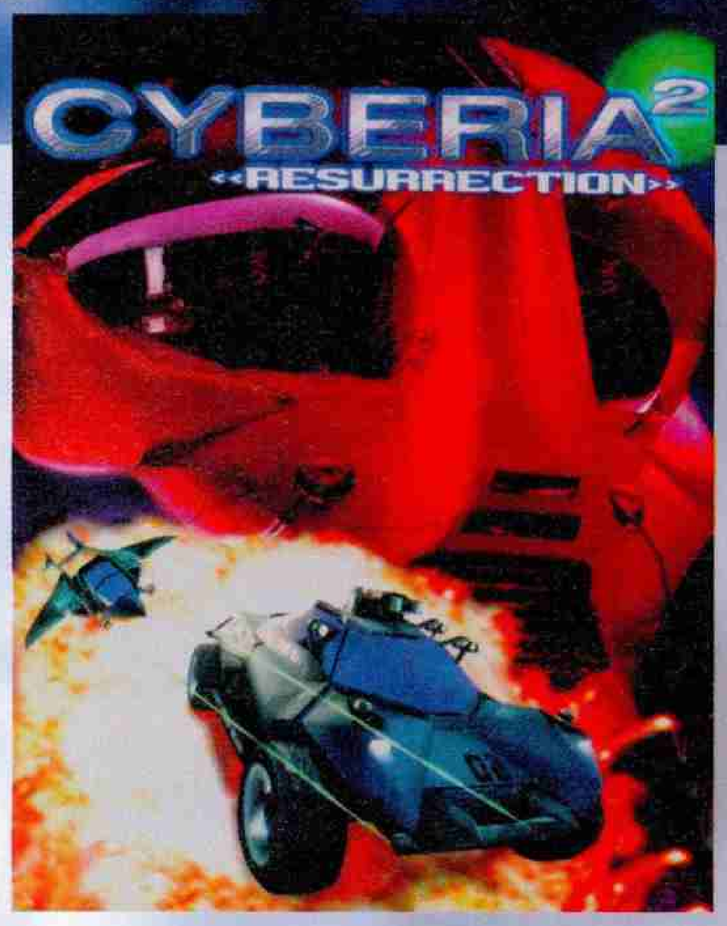
A cosa mi riferisco, potreste stare chiedendovi con sguardo interrogativo? Al fatto che questo Cyberia 2 altro non è che un Operation Wolf elevato all'ennesima potenza con piacevoli contaminazioni degne dei migliori laser game.
"Tutto qui?", mi domanderete voi?
Con calma, prima di dare dei giudizi definitivi su questo prodotto è preferibile spiegare in cosa consiste il gioco, dove si ambienta, com'è strutturato e, in generale, illustrare tutti quei fattori che fanno di un videogame quel che è.
Una notte stellata, il sommesso rumore delle pale di un elicottero, la luce accecante di un faretto che vi riempie gli occhi, un gancio che vi trasporta e bordo del velivolo e un dottore che vi rimette in sesto: così comincia l'introduzione di Cyberia 2, titolo che vi vedrà impegnati una volta di più a salvare il mondo dall'incombente minaccia di turno, in questo caso rappresentata dalla micidiale scoperta scientifica che il dottor John Corbin ha intenzione di utilizzare per dominare incontrastato l'intero pianeta: i nano-breeders.
Clonati dai vostri tessuti, mutati da severe alterazioni genetiche e rinchiusi in speciali celle di contenimento, i ferocissimi parassiti volanti sono capaci di succhiare l'energia vitale di una persona in pochissimo tempo. Come capite, la situazione volge decisamente al peggio ma, se fosse per voi, il folle scienziato riuscirebbe tranquillamente a portare a termine il proprio piano: perché? Perché voi, dopo essere stati recuperati e riparati (vi ricordo che è da molto tempo che non siete più completamente umani), siete stati ibernati all'interno delle celle frigorifere del magazzino criogenico della FWA, l'agenzia mondiale che ormai, alla pari delle zaibatsu giapponesi che William Gibson ci lascia immaginare in molti dei suoi racconti cyberpunk, domina sia politicamente sia economicamente grossa parte del mondo.

Ecco l'intelligente sistema di salvataggio automatico cui vi ho accennato durante la recensione: man mano che avanzerete nel corso dell'avventura, la vostra posizione verrà registrata dal computer e visualizzata da un'immagine. Per ricominciare da dove si era concluso, non dovrete far altro che selezionare il riquadro desiderato...

Per innestare il processo di autodistruzione della base segreta della FWA, dovrete prima connettervi con un Terminale RV e quindi passare di directory in directory fino a quando non troverete il file di attivazione: una volta "entrati" in esso, entro il tempo limite riportato in alto a sinistra, dovrete riuscire a distruggere tutte le placche che ricoprono il fiammeggiante nucleo. Se fallirete, salterete immediatamente in aria insieme alla base stessa...



Siete penetrati con un caccia V/STOL serie HF-900 all'interno della base nemica e state distruggendo tutto quanto si trovi nel raggio d'azione della vostra torretta laser; in questo caso a farne le spese è stato un cingolato dalle intenzioni non proprio amichevoli...



Appena usciti dal magazzino criogenico della FWA, dovrete vedervela coi caccia nemici che vi tempesteranno di raggi laser: l'unico modo di sopravvivere è abbatterli prima che riescano a eliminarvi fisicamente...

Avete appena distrutto il sogno di gloria del dottor Corbin e ve ne state volando via prima di saltare in aria insieme alla sua base; il vostro aereo è stato però danneggiato e sarete costretti a un atterraggio di fortuna in mezzo ai boschi: poco male, la bella Novelle troverà il modo di ingannare il tempo...

Sviluppatasi e assurta a ruolo di leader mondiale, la multinazionale governata dal dottor Corbin nacque nel 2027, quando l'ordine del vecchio mondo andava sgretolandosi sotto il peso di guerre e carestie che decimarono la popolazione mondiale. Nella lotta che seguì tra il Cartello (un sofisticato gruppo di pirati informatici) e l'FWA stessa, si inserirono le vostre vicende, già narrate nel primo episodio della serie, che vi videro agenti segreti al soldo dell'FWA impegnati a distruggere l'arma segreta Cyberia, schiavi di un chip esplosivo inserito nel vostro cervello che avrebbe terminato la vostra esistenza in caso di fallimento. Come alcuni di voi sapranno, però, l'entità Cyberia si fuse col vostro organismo facendo di voi quell'essere metà uomo e metà macchina che ora siete.

In una sorta di parossistica riedizione futurista di Biancaneve, a risvegliarvi nella vostra teca di cristallo sarà una donna dall'identità misteriosa, che poi si rivelerà essere nientemeno che Novelle Corbin, la figlia di quello stesso dottore che vi ha reso gli inconsapevoli artefici dell'arma definitiva che ora dovete combattere. Giusto il tempo di spiegarvi perché siete stati risvegliati e dove ad essere messo alla prova sarà il vostro orecchio (sentirete una guardia digitare un codice d'accesso e, ricordandovi i toni, dovrete riuscire a ripeterlo in un secondo momento) ad altri dove invece ad essere impegnata sarà la vostra intelligenza (geniale quello dove, agendo su una decina di interruttori e relative valvole, si deve riuscire a far arrivare in un determinato punto dei flussi di energia che si muovono in un labirinto). Quanto alle sezioni in soggettiva, queste sono veramente le più disparate:

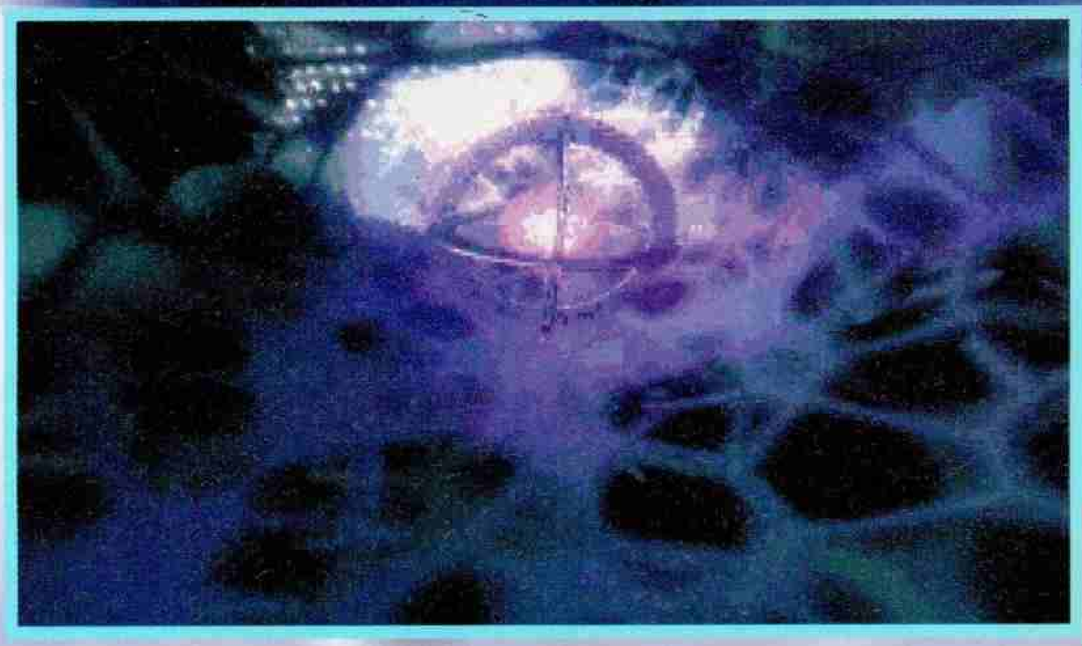
Dovete accedere al computer del dottor Corbin e non avete la minima idea di quale sia il tasto da usare: sbagliate una sola volta e siete morti. L'unico consiglio che posso darvi è che la chiave che vi permetterà di risolvere questo enigma sta nell'arredamento dell'ufficio...

viaggerete nelle fogne dell'impianto minerario della FWA per sfuggire alle guardie che vi inseguono, vi infiltrerete nel quartier generale dell'agenzia in cerca di informazioni e vagherete per i corridoi della base nemica nel tentativo di fermare l'incombente minaccia che sta per oscurare il destino dell'umanità.

Al contrario però di quello che i più ottimisti di voi potrebbero pensare, queste sezioni non sono elaborate dal vostro PC in tempo reale bensì precalcolate: cosa dovete fare, ed ecco che le guardie della FWA iniziano a spararvi addosso forsennatamente: una corsa per i corridoi del magazzino criogenico, la fuga in macchina prima e in aereo poi, saranno i mezzi grazie ai quali riuscirete ad arrivare dapprima alla Stazione Commerciale di Tirana e in seguito al Quartier Generale dell'Free World Agency. Una volta distrutta la suggestiva costruzione (un altissimo grattacielo in vetro posto sulle rive di un lago circondato da morbide colline), vi dirigerete alla volta della base mineraria della FWA, luogo all'interno del quale si svolgeranno tutte le fasi salienti di questo Cyberia 2 e dove, soprattutto, la vostra avventura giungerà nel bene o nel male al capolinea. Ma non è tanto la storia alla base di questo titolo che ci interessa, quanto il modo in cui essa si dipana: contrariamente a quello che si potrebbe pensare, Cyberia 2 non è solo una versione riveduta e corretta di Operation Wolf (o di Revolution X, per fare un paragone, seppur irriverente, con un titolo più recente): nell'ultima produzione della Virgin saranno presenti dei veri e propri enigmi da risolvere e, soprattutto, delle sezioni in soggettiva nelle quali dovrete muovervi per delle locazioni non solo sparando a qualsiasi cosa si muova ma, anzi, cercando di compiere operazioni quali manomettere macchinari, viaggiare nel cyberspazio, ricavare vaccini contro il letale virus del dottor Corbin e, più in generale, raccogliere informazioni.

Quanto agli enigmi, il più delle volte si tratterà di risolvere particolari puzzle che in media permettono di aprire delle porte indispensabili per accedere ai punti nevralgici della base della FWA: si va da quelli

State fuggendo attraverso le strutture segrete all'interno delle quali sono contenuti le letali creature pronte a fare dell'FWA la dominatrice incontrastata del prossimo secolo. Quella scatolina bianca al di sopra della vostra spalla destra è un generatore; alla sua sinistra (coperto dalla vostra testa) ce n'è un altro. Mentre dovrete difendervi a suon di laser dai nano-breeders, dovrete distruggere uno dei due generatori: anche in questo caso, se farete la scelta sbagliata verrete immediatamente puniti..



Ecco un'immagine tratta dalla sequenza del cyberspazio, che mi auguro renda l'idea di quale esperienza onirica si provi quando ci si interfaccia ai computer della FWA: l'oggetto che avete di fronte è un file che vi permetterà di porre fine alla vostra esperienza virtuale...

te: voi non dovrete far altro che muovere il vostro personaggio coi tasti cursore nelle direzioni ritenute più opportune e aspettare di vedere quel che succede. Gli unici margini di discrezionalità che vi verranno concessi saranno limitati alla scelta di sparare, saltare, accucciarsi e spostarsi leggermente a destra o a sinistra rispetto alla direzione prescelta. Tutto qui. Sbagliate la direzione e morirete, indovinate quella giusta e procederete nel corso dell'avventura: non siamo ai livelli dei laser game, ma ci manca poco...

Particolare attenzione credo la meritino invece le sezioni dedicate al cyberspazio, dimensione immaginata un po' da tutti ma mai vista da nessuno, che qui in questo gioco trova a mio avviso la sua sublime rappresentazione. Per ben tre volte nel corso dell'avventura vi troverete infatti a dovervi connettere neuralmente alle reti informatiche della FWA, al fine di carpire le informazioni vitali per il prosieguo della vostra avventura piuttosto che per avviare la sequenza di autodistruzione della base nemica: in questi casi verrete calati in visionari labirinti all'interno dei quali i file da aprire saranno rappresentati da degli oggetti iridescenti dalle forme più originali. Entrate "fisicamente" in essi e avrete accesso alle informazioni che desiderate. Il mistico viaggio attraverso degli ambienti eterei di volta in volta composti dei materiali più strani (eccezionale il cyberspazio del computer di Corbin, caratterizzato da acquosi veli di oscura energia che si liquefano al vostro passaggio), accompagnati da un'ipnotica musica composta da leggere variazioni armoniche costruite attorno a una stessa nota, rappresenta una delle "esperienze" più originali e coinvolgenti che abbia di recente provato di fronte a un computer.

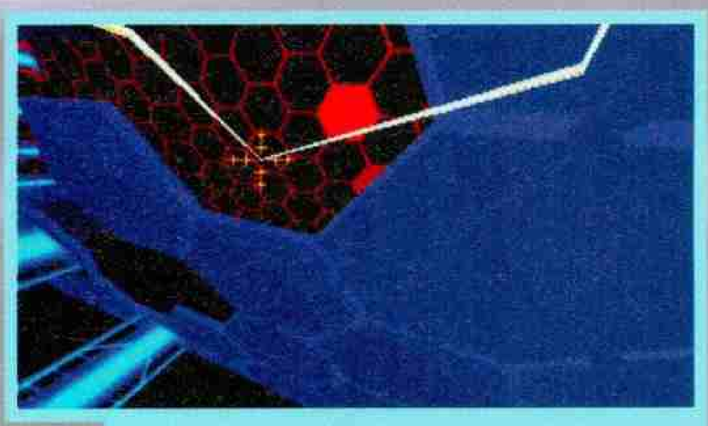
Questo è, in pratica, Cyberia 2. Credo siano di poco conto eventuali descrizioni relative all'interfaccia grafica (un semplice puntatore del mouse che muovete lungo tutto lo schermo) piuttosto che agli indicatori posti ai lati del vostro monitor che, nelle sezioni di combattimento, rappresentano rispettivamente la temperatura della vostra arma, la potenza dei vostri scudi, il numero di nemici incontrati nella sequenza in corso, le volte in cui si è sparato o l'ammontare di avversari uccisi: certo, si potrebbe andare avanti a parlare di questi particolari, ma preferisco lasciare ad altri questi espedienti del mestiere.

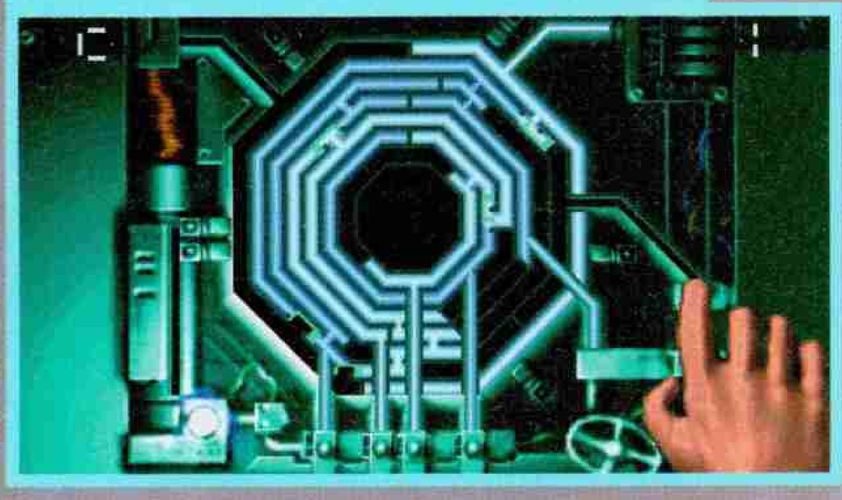
Quel che era importante dire è stato detto, motivo per cui non mi dilungherò oltre rimandandovi piuttosto al box di commento che trovate qui di seguito.

Stefano Silvestri

Ecco un'altra immagine tratta dalle concitate sequenze finali del gioco: circondato da una cornicetta gialla, un Hoverhorz CCV-545 si sta dirigendo a tutta velocità contro di voi mentre, circondati dalle cornicette rosse, ci sono dei soldati a terra armati di fucile laser che stanno facendo fuoco su di voi da dietro dei container. Come capite, la situazione non è delle più rilassanti...

Siamo di fronte a uno degli enigmi più difficili del gioco: dovete aprire una porta e questo è ciò che vi impedisce di farlo. Se le prime volte non si capisce neanche quale sia l'essenza di tale enigma, con un po' di esperienza si capirà che, premendo la giusta sequenza di interruttori, si dovrà riuscire a far giungere un raggio d'energia proprio nell'uscita in alto a sinistra. Sbagliate la combinazione e verrete uccisi dal gas nervino...





Per riuscire a superare un sistema di sicurezza, dovrete anche in questo caso interfacciarvi ad esso e riuscire a superare una sequenza che vi vedrà "navigare" all'interno dello stesso programma che lo gestisce: eliminate tutte le celle rosse e riuscirete a proseguire nel corso dell'avventura...

H A R D W A R E

Il manuale d'istruzioni di Cyberia 2 elenca tra i requisiti minimi un 486DX 50MHz, un CD-ROM a doppia velocità, 8 MB di RAM, un mouse o un joystick, una Sound Blaster o compatibile e una scheda video VGA con almeno 256K di memoria. Il gioco gira sia sotto DOS che sotto Windows 95 (anche se in questo caso la piattaforma a finestre di Bill Gates non fa altro che chiudere il sistema e riavviarlo in modalità MS-DOS) e, udite udite, non richiede alcuna installazione: un particolare sistema di autodetect capirà infatti di volta in volta quale sia la vostra configurazione e si adeguerà di conseguenza.

REVIEW

PC

Mi ricordo ancora quello che accade il mese scorso con Bass Tournament, simulazione di pesca che sollevò qualche discussione all'interno della redazione. Da un lato c'eravamo io e il redattore che ne scrisse la recensione, concordi sul fatto che, per quanto realizzato bene, il titolo in questione era pur sempre abbastanza noioso, visto che quello che si doveva fare era semplicemente lanciare l'amo e dare o prender corda per tirare a bordo il pesce; dall'altro c'era Max, che diceva che noiosa o meno, se quella era la migliore simulazione presente sul mercato di pesca meritava una valutazione più appropriata (visto che mi hai chiamato in causa, tengo a specificare come fra Bass Tournament e Cyberia 2 sceglierei senza ombra di dubbio la pesca alla trota - più per demeriti del secondo che per meriti del primo. Comunque non ho giocato a nessuno dei due, e quindi mi fido del tuo parere... NdMax).

Le cose sono poi andate a finire come tutti sappiamo (Bass Tournament è diventato un box da 2500 caratteri all'interno delle Voci di Corridoio), ma quanto accaduto mi è tornato estremamente utile per questo Cyberia 2, titolo della VIE che a mio avviso rappresenta, assieme ai due Rebel Assault, la massima espressione nella categoria degli Operation Wolf di nuova generazione

Partendo dalla presentazione, il gioco in questione fa subito capire che quelli della Xatrix graficamente ci sanno fare: trascurando l'ottimo packaging e il manuale in italiano, l'intro è una delle più cinematografiche che abbia visto negli ultimi mesi e i movimenti di camera, le locazioni, le luci e quant'altro richiami il concetto di "regia", raggiungono vette qualitative di indiscutibile eccellenza.

La grafica, che a mio avviso quando fotografata perde un po' del suo fascino, è pure lei superlativa: le scenografie, le ombreggiature, il montaggio e, soprattutto, le visioni "cyberspaziali" dei grafici della Xatrix, meritano indubbiamente un plauso. Quanto al sonoro, le valutazioni non si discostano minimamente da quanto detto poco sopra.

Ma, vi domanderete, dove sta allora il problema?

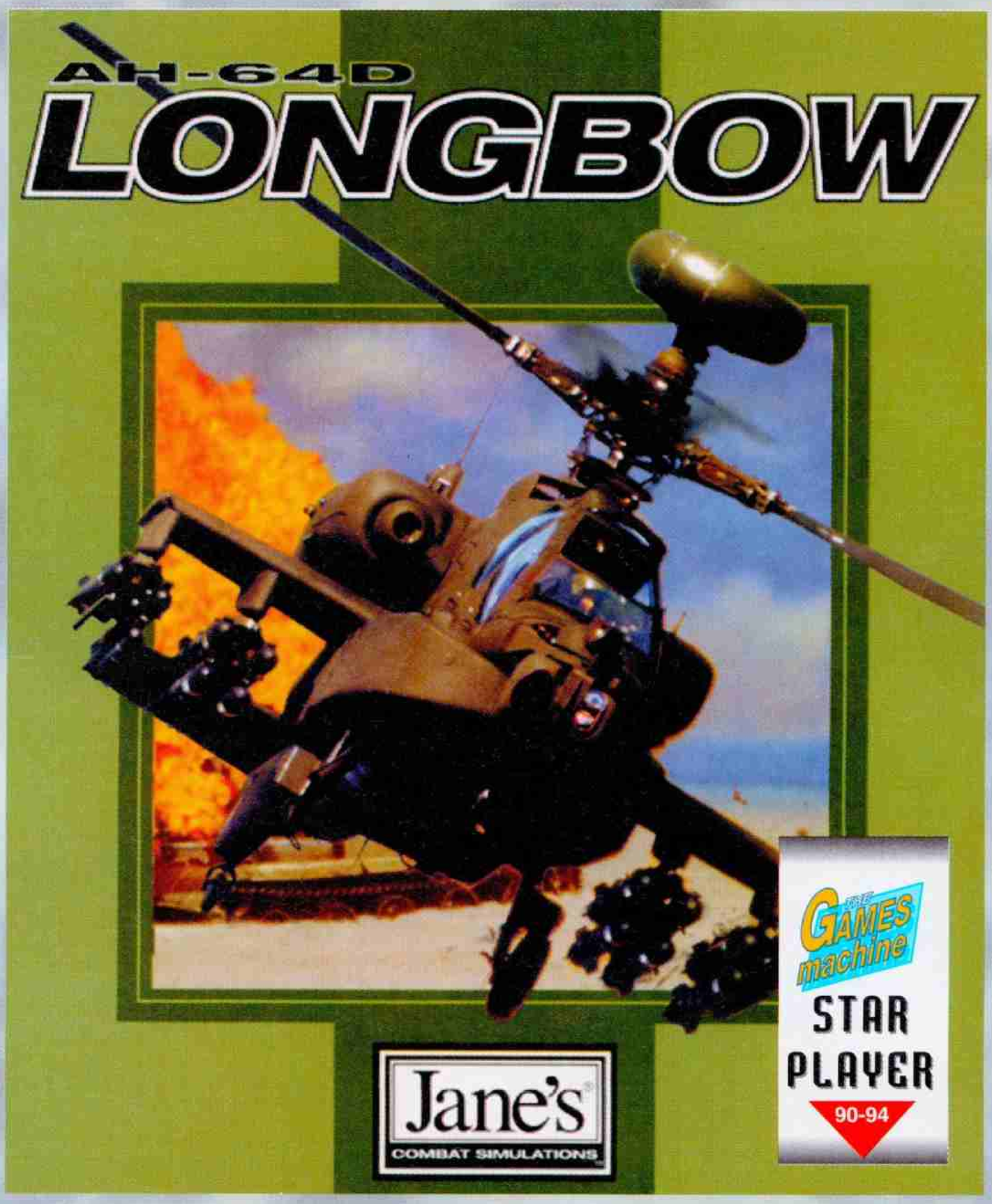
I più attenti di voi avranno notato come i termini utilizzati finora si adatterebbero meglio alla descrizione di un film che non a quella di un videogame, merito questo del fatto che purtroppo Cyberia 2 è sostanzialmente un film di computer grafica che scorre sotto i vostri occhi, con voi che, a seconda delle circostanze, verrete impegnati o a muovere un mirino lungo l'intera area del vostro schermo o a premere uno dei tasti cursore a seconda di quello che vi suggeriscono i vostri riflessi o il vostro intuito.

E allora, che fare? Stroncare il gioco sostenendo che ormai la "filosofia" alla quale esso si ispira è decisamente datata o, al contrario, esaltarlo perché, nel suo genere, è indubbiamente il migliore? Colti come si è da dubbi amletici di tale portata, risulta particolarmente difficile trovare la giusta valutazione da assegnare a questo Cyberia 2, ed ecco allora che una volta di più ci si affida all'istinto, a quel "piace perché piace" che magari farà storcere il naso ai ragionieri della valutazione, ma che alla fine si rivela spesso il metodo meno sterile di assegnazione del voto.

Sotto questo punto di vista il gioco in questione è comunque divertente, forse un po' troppo difficile (il livello Easy è impegnativo, quello Medium è per i più esperti, l'Hard per gli aspiranti suicida), ma comunque pieno di quelle piccole chicche che fanno capire che tutto è curato nei minimi dettagli, a partire dalla voce femminile che fa lo spelling del vostro nome per finire con l'eccellente sistema di salvataggi automatico, tanto bello da vedere quanto comodo e intuitivo. Della giocabilità credo sia inutile parlare, dato che come tutti potete immaginare non c'è neanche bisogno di leggere il manuale d'istruzioni per iniziare una partita; l'interfaccia è immediata e i 5 display presenti sullo schermo sono lì più per dare una velleitaria "profondità" al gioco che non per una reale necessità (con l'esclusione dell'indicatore del livello degli scudi). La longevità è invece quantomeno discutibile: al succitato discorso sul livello di difficoltà si aggiunge il fatto che, nelle sezioni "in soggettiva", morire è incredibilmente facile e che, in questa malaugurata ipotesi, dovrete ricominciare dall'ultima locazione salvata automaticamente dal computer. È pur vero che i salvataggi sono piuttosto frequenti, ma in un paio di occasioni si avverte una certa stanchezza quando, per scoprire cosa fare, si impiegano magari 10 tentativi e 40 minuti complessivi di gioco. Peraltro va comunque detto che avrete a disposizione un numero infinito di vite e che la difficoltà degli enigmi dovrebbe richiedervi almeno una settimana prima di giungere all'agognata sequenza finale.

Riassumendo, quindi, Cyberia 2 è un titolo particolarmente consigliabile agli amanti degli sparatutto precalcolati: coloro che invece vogliano da un videogame un maggior grado di interattività, farebbero meglio a ponderare attentamente un eventuale acquisto.

AH-64D LONGBOW



TGM GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

Questa notte ho avuto un incubo: ho sognato che l'elicottero non era stato anora inventato e non sapevo come giungere in redazione...

La prima cosa che mi è venuta in mente osservando questo menu è stata: eclettico! Mica male l'idea di utilizzare un'immagine del genere al posto dei soliti gadget, non è vero?

Se si dovesse stilare una ipotetica classifica concernente la spettacolarità dei mezzi di combattimento, l'elicottero si aggiudicherebbe a pieno merito il primo posto: anzitutto, perché tale mezzo ricopre molteplici ruoli nel corso delle battaglie; in secondo luogo, il relativamente limitato raggio d'azione influenza pesantemente le distanze dalle quali si può attaccare il nemico, con un'ovvia tensione supplementare causata dal pericolo di cadere in imboscate di vario genere. Non dimentichiamoci infatti che anche per un pilota esperto è di vitale importanza non sottovalutare le postazioni SAM, i carroarmati e i lancia razzi manuali che costituiscono il pane quotidiano durante gli scontri.

Qual è il compito degli elicotteri? Tanto per cominciare, liberate la mente dalla vecchia concezione di mezzo con scarsa potenza di fuoco, tuttalpiù in grado di vantare una manovrabilità tale da evadere prontamente dalle zone più "calde": attualmente, giocattolini come l'Apache 64D vengono forniti con un arsenale in grado di distruggere un'intera formazione di carroarmati, sgombrando la strada per le truppe di terra e proteggendo la loro avanzata. Non solo; alcuni di essi sono in grado di trasporare un contingente di soldati anche in locazioni difficilmente accessibili (quali i canyon) mentre, per quanto riguarda le battaglie navali, tali mezzi vengono convenientemente impiegati (e con ottimi risultati) nella ricerca dei temibili sottomarini.

Se si rileggono le prime righe di questo articolo appare evidente che mentre scrivevo pensavo già alle peculiarità di un simulatore di elicottero; poiché è indubbio che uno scontro ravvicinato ad alto tasso adrenalinico è una delle operazioni più entusiasmanti da effettuare, è evidente che pilotare un velivolo del genere potrà risultare estremamente interessante anche per coloro i quali ritengono gli scontri fra caccia a reazione fin troppo "tranquilli" per essere divertenti (con riferimento al fatto che capita raramente che i propri nemici riescano ad avvicinarsi a

Stiamo armando il nostro "trabiccolo" con alcuni confetti che risulteranno sicuramente indigesti per il nemico.

In questa diapositiva in bianco e nero potete osservare l'AH-64A, che è il modello precedente del celebre 64D; durante le missioni potrete scegliere sempre quale delle due varianti utilizzare, ma poiché il primo implementa un minor numero di funzioni automatizzate, consiglierei di affidarsi al confortevole Longbow.

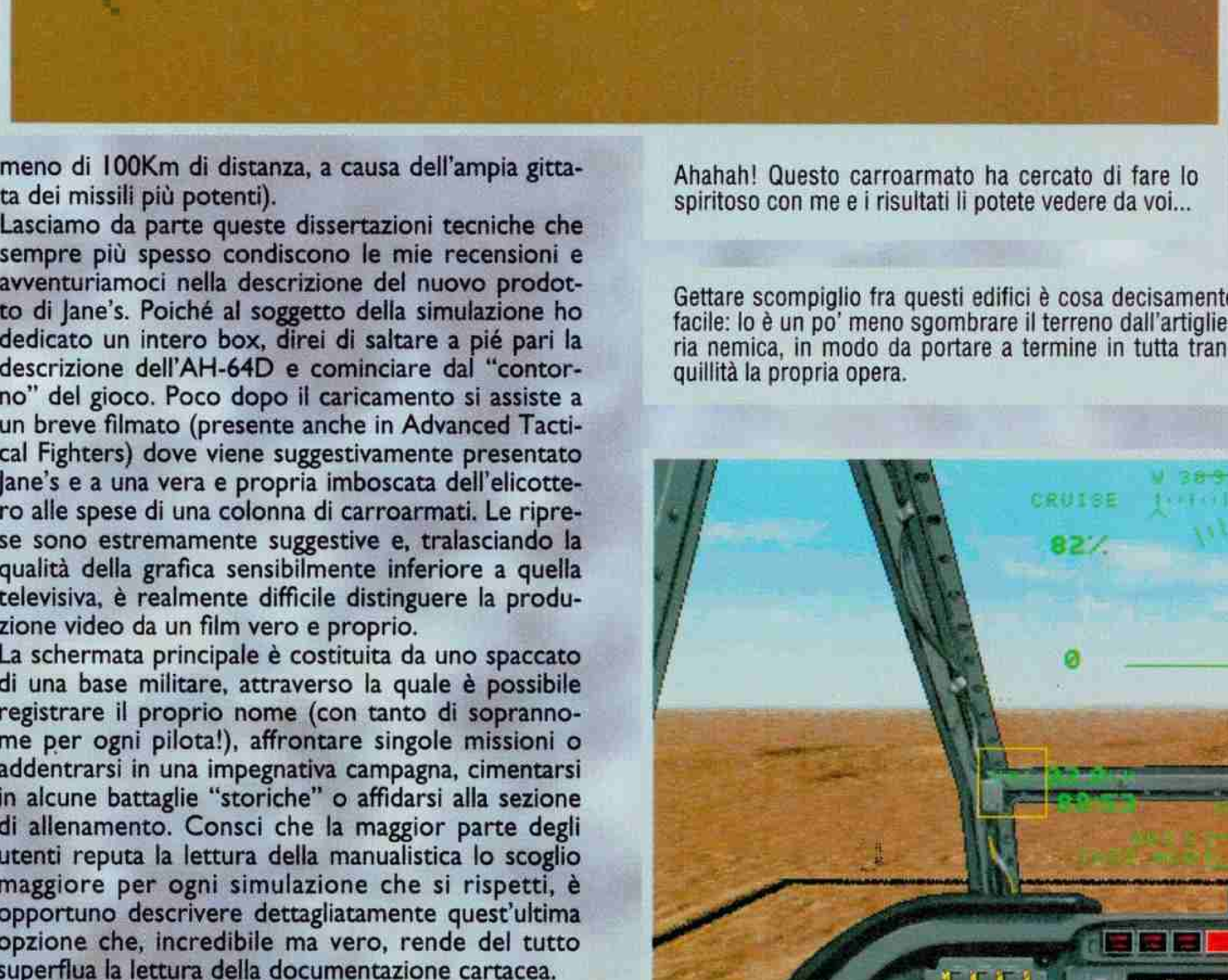
D'accordo, i filmati riprodotti occupano solo una parte dello schermo, ma direi che la coreografia ci fa dimenticare questo piccolo particolare...

Stiamo assistendo a una lezione che ci illustra nei minimi dettagli i componenti del Longbow: notate come da questa immagine appaia evidente la terrificante potenza di fuoco del velivolo.

ha ascoltare una miriade di nozioni senza poterle applicare immediatamente, in modo da verificare il proprio livello di apprendimento? Pertanto, lodo senza riserve quelle che sono a tutti gli effetti avvincenti lezioni, nelle quali molte volte verremo chiamati in prima persona a svolgere alcune manovre precedentemente illustrate dal nostro inflessibile istruttore. Per quanto riguarda i temi trattati, si passa da un'accurata descrizione dell'elicottero (compresi i sistemi di puntamento e di attacco) e

Siamo in notturna, per cui abbiamo deciso di attivare l'apposito sistema computerizzato in grado di migliorare non di poco la visibilità.

dei fondamentali principi di aerodinamica, alle manovre basilari quali il decollo e l'atterraggio, per arrivare ad argomenti del calibro di manovre a scopo difensivo e nozioni di pura strategia. Ammetto che sono un patito di tale campo, ma è comprensibile il mio sollucchero di fronte a tutto questo materiale, a proposito del quale va citata non solo la chiarissima dizione inglese dell'istruttore, ma anche la possibilità di attivare dei comodissimi sottotitoli (sempre nella madrelingua) per tutto quanto enunciato. Inoltre, per chi voglia vedere l'Apache all'opera nella realtà, sono a disposizioni alcuni filmati decisamente intriganti, al termine dei quali il desiderio di rendersi protagonisti di qualche azione eclatante è incontenibile.

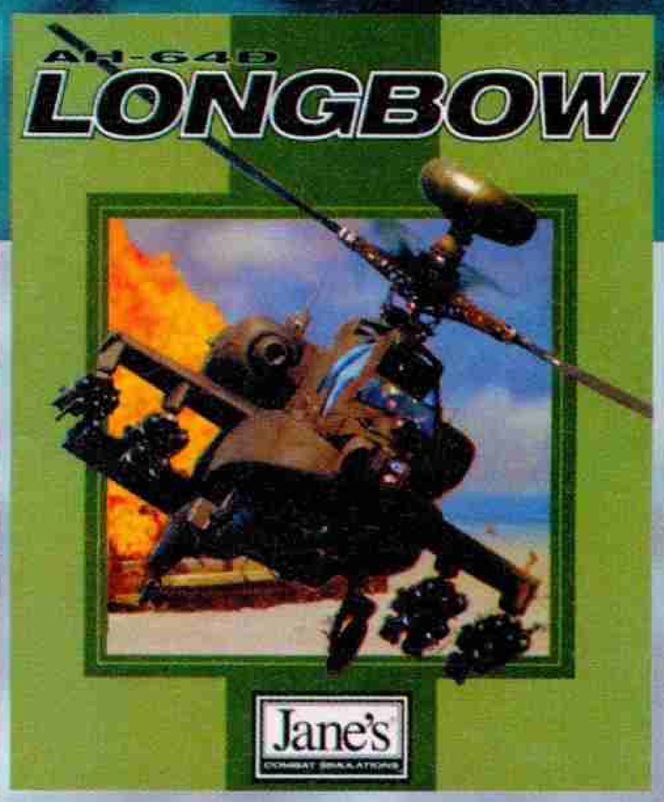


Ahahah! Questo carroarmato ha cercato di fare lo spiritoso con me e i risultati li potete vedere da voi...

Gettare scompiglio fra questi edifici è cosa decisamente facile: lo è un po' meno sgombrare il terreno dall'artiglieria nemica, in modo da portare a termine in tutta tranquillità la propria opera.

meno di 100Km di distanza, a causa dell'ampia gittata dei missili più potenti).
Lasciamo da parte queste dissertazioni tecniche che sempre più spesso condiscono le mie recensioni e avventuriamoci nella descrizione del nuovo prodotto di Jane's. Poiché al soggetto della simulazione ho dedicato un intero box, direi di saltare a pié pari la descrizione dell'AH-64D e cominciare dal "contorno" del gioco. Poco dopo il caricamento si assiste a un breve filmato (presente anche in Advanced Tactical Fighters) dove viene suggestivamente presentato Jane's e a una vera e propria imboscata dell'elicottero alle spese di una colonna di carroarmati. Le riprese sono estremamente suggestive e, tralasciando la qualità della grafica sensibilmente inferiore a quella televisiva, è realmente difficile distinguere la produzione video da un film vero e proprio.
La schermata principale è costituita da uno spaccato di una base militare, attraverso la quale è possibile registrare il proprio nome (con tanto di soprannome per ogni pilota!), affrontare singole missioni o addentrarsi in una impegnativa campagna, cimentarsi in alcune battaglie "storiche" o affidarsi alla sezione di allenamento. Consci che la maggior parte degli utenti reputa la lettura della manualistica lo scoglio maggiore per ogni simulazione che si rispetti, è opportuno descrivere dettagliatamente quest'ultima opzione che, incredibile ma vero, rende del tutto superflua la lettura della documentazione cartacea.
Sono presenti sette sezioni differenti, ciascuna delle quali è corredata da oltre venti minuti di parlato: non ci troviamo di fronte a filmati, bensì a esercitazioni che ci calano nell'abitacolo e consentono a chiunque di familiarizzare rapidamente con tutte le caratteristiche del mezzo; tengo a precisare che la scelta di non affidarsi a filmati è vincente: che senso

Le missioni di training alternano fasi in cui tutto ciò che dobbiamo fare è ascoltare il nostro istruttore (o leggere i comodi sottotitoli liberamente attivabili), a momenti in cui verremo chiamati in prima persona a eseguire manovre più o meno ardite.



Ci troviamo in pieno territorio nemico e alcuni elicotteri avversari sono pronti al decollo; inutile dire che la nostra preoccupazione sarà quella di impedire che vengano a romperci gli stivali, ma i famigerati SAM ci stanno rendendo la vita piuttosto dura.

APACHE, CHI SARÀ MAI...

Lo spazio è tiranno e ho dovuto ridimensionare notevolmente i miei progetti per questo box, nel quale viene sommariamente descritto l'AH-64D; vi basti sapere che tale elicottero è uno dei mezzi più temibili della U.S. Army e coniuga eccellenti doti di manovrabilità a capacità di assorbimento dei colpi non indifferenti.
A pieno carico, dispone di una potenza di fuoco impressionante e i numerosi missili di cui è equipaggiato possono aprire profondi varchi fra le retrovie nemiche; personalmente, la caratteristica che ho trovato fondamentale per potersela cavare anche nelle situazioni più scabrose è stato il sistema di puntamento computerizzato. Rispetto al precedente modello AH-64A è stato aggiunto un programma in grado di memorizzare fino a 256 bersagli e riordinarli secondo il criterio della loro importanza o in modo da privilegiare le soluzioni di tiro più agevoli; a questo punto non resta che spedire un missile a ogni target acquisito e godersi lo spettacolo. Pensate che se un bersaglio viene colpito, poniamo, da un nostro compagno, il computer indirizza automaticamente il missile a lui rivolto verso un altro bersaglio!
Detto questo, si comprende agevolmente come l'Apache rappresenti una temibilissima minaccia per chiunque: d'altro canto, starà a voi far valere le vostre doti di pilota e imperversare attraverso le linee nemiche...

Abbiamo "lockato" un bersaglio e siamo pronti a far fuoco; nel frattempo diamo un'occhiata alle coste realizzate decisamente bene; rimpiangiamo di non poter fare un bagno ristoratore ma del resto, prima il dovere, eccetera.

Volo radente tra quei palazzi, anche se per il momento non siamo ancora riusciti a vedere l'ombra di un nemico: che si siano rintanati tutti dalla paura?

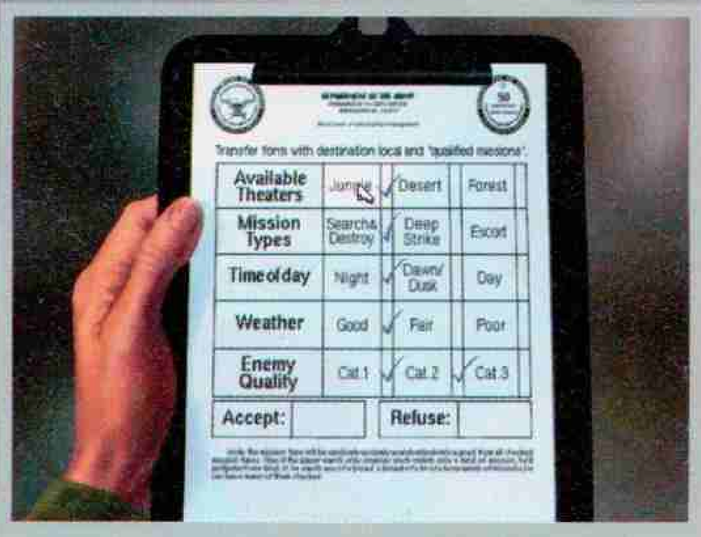
Un po' di contegno, per favore: prima di calarci in prima persona nel cosiddetto cockpit, devo trattare ancora un paio di argomenti, il primo dei quali riguarda la miriade di parametri in grado di influenzare il realismo del gioco (e il secondo? Non siate tediosi e attendete con calma...). È possibile determinare non solo l'abilità dei nemici, ma anche l'influenza della forza di gravità, dell'altitudine, del vento e altro ancora; inoltre, con l'opzione "realistic collective" disabilitata si riducono notevolmente le difficoltà di pilotaggio, poiché in tal caso il collettivo (leggi: la leva di comando) controlla solo la velocità e l'altitudine è influenzata unicamente dai motori. Ovviamente non ci si ferma qui, poiché è permesso regolare la potenza delle armi, dei jammer, del radar e via dicendo. In pratica, è possibile modificare quasi tutti i parametri che influenzano il realismo, ma è chiaro che attivandoli tutti le differenze fra la simulazione e la realtà saranno davvero minime (non per niente numerosi piloti hanno contribuito allo sviluppo del prodotto).
Stesso discorso per la qualità della grafica: solitamente ci si trova a cambiare la risoluzione e il livello del dettaglio, ma nulla più; nel nostro caso, potremo influenzare anche la complessità dei poligoni che rappresentano il terreno, la qualità degli elicotteri, il dithering degli sfondi, le texture del cielo e, udite udite, la distanza dopo la quale l'orizzone scompare (valori maggiori aggravano ulteriormente il processore di complicati calcoli, ma è da notare che alcune simulazioni concorrenti implementano di default valori decisamente bassi, rendendo l'effetto prospettico decisamente scadente).
Giunti a questo punto, non resta che decidersi di affrontare la campagna ambientata in Ucraina, ripercorrere molte tappe delle guerre "storiche" combattute in Iraq e a Panama, nonché affrontare singole missioni generate casualmente di volta in volta a seconda dei parametri selezionati.

WHERE EAGLES DARE

Pilotare un elicottero, contrariamente a quanto si pensi, è un'operazione tutt'altro che semplice. Infatti, mentre con un aereo la velocità è controllata dai motori e l'altitudine dalla leva di comando, con un mezzo come l'Apache spingere in avanti la cloche influenza entrambe i parametri, per cui occorre un po' di tempo prima di familiarizzare con questo sistema. Tanto per fare un esempio, per effettuare una picchiata, la cosa migliore è ridurre al minimo la potenza dei motori, ricordandosi di riportarli prontamente a pieno regime una volta raggiunta l'altitudine desiderata.
Prima di concludere questo box, mi sembra doveroso indicarvi un paio di trucchi che possono rendervi la vita decisamente più facile: anzitutto, volate il più possibile a bassa quota, seguendo le asperità del terreno; in tal modo, le possibilità che veniate intercettati sono molto ridotte. Mentre nel deserto tale tattica non è semplicemente applicabile (trovatemi un'altura!), nelle foreste non capita raramente di riuscire ad avvicinarsi alle linee nemiche protetti da una collina, alzarsi improvvisamente a un centinaio di metri dal suolo e aprire il fuoco con risultati devastanti; d'altro canto, se si vuole avere ragione dei carroarmati non si può sperare di colpirli con la mitraglietta, visto che le pallottole fanno loro poco meno del solletico. Il discorso cambia con le postazioni SAM e l'artiglieria, ma l'esperienza più eletrizzante consiste nel dover affrontare un missile; non appena venite avvertiti della minaccia, i casi sono due: o riuscite a trovare "in batta" (mia espressione gergale che significa immediatamente) un canyon dentro cui infilarsi, o l'unica manovra da effettuare per salvare la pellaccia è ridurre bruscamente la potenza dei motori, rilasciare qualche chaff e tirare la leva di comando verso voi stessi. Il risultato sarà una repentina picchiata coniugata a un'altrettanto rapida perdita di velocità e in tal modo il missile verrà ingannato dai trucioli che avete appena rilasciato; nel 99% dei casi questa tattica funziona, ma se il missile non viene ingannato da tale manovra, non vi rimane che qualche orazione...

Ehi, siamo a Brookling? No, anche perché quel ponte, per quanto somigliante, non è certo paragonabile alla maestosa costruzione americana.

Il pisquano che vola alla nostra destra è il nostro fido alleato, che seguirà i nostri comandi come un cagnolino (ehm, forse non è il termine più calzante); c'è da dire che le sue capacità di guida sono decisamente elevate, visto che tutti i nostri sforzi per colpirlo sono risultati vani...



Tramite questo pannello è possibile impostare i parametri che ci consentiranno di giocare una missione generata in modo random; purtroppo non è possibile aggiungere a piacimento carroarmati ed elicotteri nemici, per cui ci si deve accontentare di quello che passa il convento.

Ovviamente la campagna in Ucraina garantisce un maggiore divertimento, essendo le battaglie strettamente legate le une alle altre, ma quel che importa è che pilotare l'Apache Longbow risulta un'esperienza assolutamente imperdibile per tutti gli amanti delle simulazioni: il realismo raggiunge livelli d'eccellenza e, specie settando l'intelligenza artificiale dei nemici al massimo, ogni missione costituisce un sapiente mix di azione pura (non dico ai livelli di Tie Fighter, ma ci siamo quasi) e di pianificazione accurata delle proprie mosse. Sovente si ha a disposizione un elicottero di ausilio al quale si possono impartire i consueti comandi ("attacca il mio obiettivo", "proteggimi", "mettiti in formazione"...), ma nelle situazioni più critiche è possibile chiamare i rinforzi sia da terra sia per via aerea; naturalmente la sensazione di appagamento che si prova nel raggiungere da soli gli obiettivi affidandosi unicamente alle proprie forze è un incentivo sufficiente a non semplificare troppo le cose e a giocare magari qualche volta di troppo alcune missioni.

Alle problematiche concernenti la guida del mezzo ho dedicato uno specifico box, mentre per quanto riguarda la strumentazione dell'elicottero è bene spendere qualche parola: le informazioni visualizzabili dai numerosi pannelli sono sempre chiare e leggibili, ed è addirittura possibile regolare la luminosità dell'HUD (il cui colore di default è verde chiaro), per cui anche col muso rivolto verso un cielo particolarmente illuminato si potrà tenere sempre tutto sotto controllo (contrariamente a quanto avveniva in Advanced Tactical Fighters, nel quale in alcuni frangenti leggere l'HUD diventava pressoché impossibile).

I sistemi di puntamento dell'Apache sono a dir poco sensazionali ed è bene familiarizzarsi al più presto con essi, perché in molti casi una loro perfetta padronanza può costituire la differenza fra il successo e la... tomba.

Bene, non mi resta che stendere il testo di ben tre succulenti box, ricordarvi che le vostre gesta potranno essere registrate ed eventualmente riviste, dopodiché vi rimando al consueto box per la sentenza finale.

Mauro Bossetti

L'IMPORTANTE È VINCERE

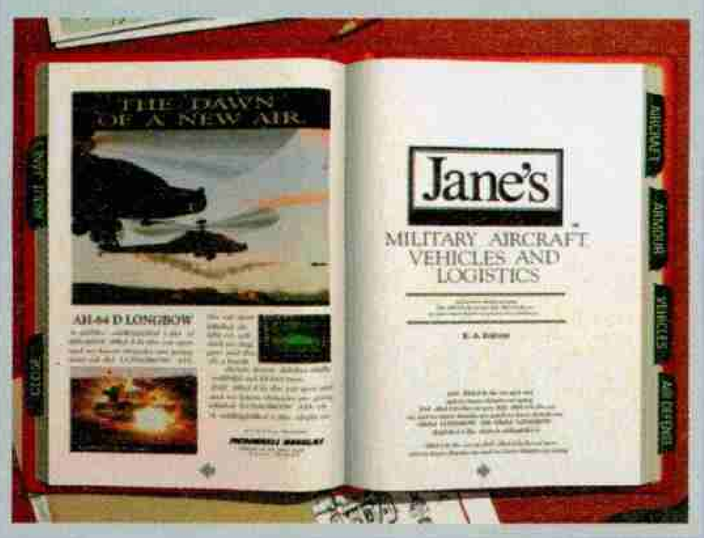
Clamorosamente a corto di idee per il titolo del terzo box, vi anticipo subito che al suo interno non troverete ulteriori consigli, bensì la descrizione del poderoso manuale di 256 pagine.

Il primo capitolo illustra alcuni menu con i quali avremo a che fare nel corso delle operazioni, mentre il secondo si getta a capofitto nella descrizione di tutta la strumentazione, dei sistemi di puntamento e delle loro differenze, nonché della simbologia utilizzata per identificare i vari tipi di veicoli con i quali avremo a che fare. Il terzo capitolo è riservato ai consueti principi di aerodinamica, mentre il quarto ci insegna le basilari manovre quali il decollo e l'atterraggio (enormemente più facili di quelle dei caccia); giungiamo così alla quinta sezione la quale, dopo aver illustrato come scovare un nemico e memorizzarlo nel sistema computerizzato, lascia il passo alle nozioni tattiche: a dir la verità ho trovato più utile l'analoga missione di training, ma è questione di gusti. Nel capitolo sesto vengono illustrate la campagna in Ucraina e le due storiche battaglie svoltesi a Panama nel 1989 e in Iraq nel 1991, mentre il settimo è riservato alla descrizione dettagliata del Longbow Apache. Chiudono il libro il capitolo otto riguardante tutti i mezzi con i quali avremo a che fare nel corso delle vicende e alcune appendici.

Complessivamente, ci troviamo di fronte a un manuale ad anelli decisamente curato, al quale vanno affiancati alcuni filmati e le numerose missioni di training assistito: magna abundantia, dunque...

Questo carroarmato è decisamente "heavy armoured", per cui non sognatevi di trapanarlo con qualcosa di diverso da un comodo missile.

Un omaggio all'enciclopedia Jane's mi sembrava davvero il minimo, visto che le informazioni ivi contenute hanno consentito la realizzazione di un capolavoro come questo Longbow.



HARDWARE

Elenchiamo le richieste hardware in ordine crescente di importanza: sono necessari un CD-ROM a doppia velocità, un mouse, una scheda sonora fra le più diffuse, il DOS 5.0 o superiore (è consentito, ma sconsigliato, far girare il gioco sotto Windows 95), un minimo di 36 MB di hard disk (100 per il livello massimo di dettaglio) e una scheda grafica SVGA, possibilmente ad alte prestazioni. Discorso processore: un P90 arranca decisamente con la SVGA e massimo dettaglio, ma ritengo che disabilitando alcune opzioni (texture del cielo, dithering degli sfondi, etcetera) si possano ottenere risultati decorosi; il top si ottiene con un P120, mentre un DX2/66 dovrebbe essere in grado di gestire agevolmente la bassa risoluzione.

Terminiamo questo box con la memoria: 8 MB penalizzano pesantemente addirittura un P120, poiché i dati delle missioni non vengono caricati completamente e durante l'azione si subiscono dei rallentamenti fastidiosi (non parliamo dei cambi di visuale); pertanto, vi avverto che se non possedete almeno 12 MB è tempo di provved... Scherzo: a scanso di equivoci, ponderate attentamente la questione se non avete più di 8 MB di memoria, poiché potreste andare in contro ad amare sorprese.

PC

È difficile sunteggiare in poche righe un giudizio completo su AH-64D Longbow, visto che il prodotto è di una tale complessità che per valutare anche sommariamente ciascun aspetto sarebbero necessarie alcune pagine.

Ad ogni modo, oltre alle peculiarità di cui abbiamo parlato nel corso della recensione è opportuno lodare la qualità della grafica in SVGA, mentre in bassa risoluzione i risultati sono molto meno eclatanti, anche con dettaglio settato al massimo.Il sonoro, dal canto suo, non si attesta ai massimi livelli, ma si difende più che bene.

La giocabilità costituisce il piatto forte del titolo, grazie alle decine di opzioni in grado di agevolare la maneggevolezza del velivolo e di "ammansire" i nemici, anche se, a dir la verità, al livello 3 questi sono fin troppo paciocconi e si lasciano distruggere quasi senza protestare...

La documentazione, sulla falsariga del precedente Advanced Tactical Fighters, è a dir poco sensazionale: 300 pagine di un manuale realizzato ottimamente, 4 filmati e una tonnellata di informazioni accessibili mediante l'enciclopedia Jane's costituiscono un vero must per tutti gli appassionati del settore.

Anche la longevità raggiunge ottimi livelli: prima di completare la campagna proposta e di stancarsi di pilotare il temibile Apache ne passerà di acqua sotto i ponti; non dimentichiamo inoltre che i numerosi filmati che illustrano i nostri successi e i nostri fallimenti, nonché l'ulteriore incentivo rappresentato dalle medaglie costituiscono piacevoli "stacchi" che aggiungono un pizzico di interesse in più per un prodotto comunque eccezionale.

Difetti? Ovviamente ce ne sono, altrimenti il titolo si sarebbe aggiudicato un clamoroso top score: anzitutto manca il multiplayer e questo è davvero un peccato perché eseguire una missione in cooperazione con un amico o cimentarsi in uno scontro all'ultimo sangue sarebbe stata sicuramente un'esperienza indimenticabile.

Sono previste tre differenti ambientazioni (giungla, foresta e deserto), ma passare dall'una all'altra richiede tempi di caricamento soporiferi, oltre due minuti sul mio P120 con CD 2X; considerando che la maggior parte del tempo viene utilizzata per lo scompattamento, dubito che un CD ROM più veloce possa sveltire le operazioni, come pure dubito che molti di voi abbiano un processore più potente del mio. Quello che non comprendo è come mai vengano scompattati i dati per tutti e tre i livelli di dettaglio: è ben vero che è possibile modificarne la qualità anche durante le missioni, ma con un piccolo accorgimento (cioè disabilitare codesta feature nelle battaglie) si potevano ridurre a un terzo tali snervanti attese.

Alcune esplosioni potevano essere realizzate meglio, ma la vera spina nel fianco è rappresentata dalle esorbitanti richieste hardware: per godersi la SVGA, oltre a un processore decisamente potente è necessaria una cospicua quantità di memoria (almeno 12 MB), senza la quale il gioco subisce rallentamenti vistosi durante le azioni più concitate e i cambi di visuale, per non parlare di alcune texture che non possono essere visualizzate.

Siete avvertiti: se il vostro PC risponde alle specifiche indicate nel box hardware, buttatevi a pesce su questo capolavoro, altrimenti... compratevi un altro computer e ritornate al consiglio di cui sopra.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

94

GLOBALE

DUKE NUKEM 3D
91% PCGAMER
dicembre 1995.

IL FUTURO NON SARÀ MAI PIÙ LO STESSO!

DUKE NUKEM 3D

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486, 66Mhz,
8Mb RAM,
SVGA.

In un futuro non troppo lontano, una cupola isola Los Angeles dal resto del mondo. La città diventa così una vera e propria mecca del crimine che sta producendo una bomba in grado di distruggere l'umanità. Nei panni di Duke Nukem bisogna salvare la terra...

Non c'è assolutamente nulla che non si possa fare in **DUKE NUKEM 3D**. É talmente pieno di azione da far sembrare **DOOM** noioso... Combatti i "Pig Cops", distruggi alieni e tutto ciò che sbarra la tua strada: palazzi, luci, telecamere, finestre, soffitti.

A disposizione hai le armi più incredibili, puoi muoverti in ambienti realmente tridimensionali e dopo che li hai fatti fuori tutti... seppelliscili con un sorriso.

£ 99.900

US GOLD

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

DOMARK/EIDOS per PC

TOTAL MANIA

REVIEW

Proprio in dirittura di arrivo, ecco l'ultima fatica della Domark, casa ormai sempre più oscurata dall'ala malefica (o benefica a seconda dei punti di vista) della Eidos...

Un obiettivo è stato portato a termine: lo scopo di questa parte di missione era quello di recuperare il materiale che nella foto è stato raccolto dal soldato Richard Williams.

Le missioni sulla neve sono veramente belle. Peccato che in questa missione l'edificio nel quale sto per mettere piede è su diversi livelli ed è molto difficile riuscire ad orientarsi.

Riassunto delle puntate precedenti per i più distratti: come ampiamente detto dal Silvestri sullo scorso numero all'interno delle Voci Di Corridoio, alcune etichette rispondenti al nome di U. S. Gold e Domark rischiano di essere inglobate dalla spietata Eidos, la quale si è dichiarata pronta a fare addirittura sparire i marchi di queste famose e leggendarie software house se queste non dovessero accaparrarsi una larga fetta di pubblico con le loro produzioni... E pensare che credevo che la Eidos fosse solo uno studio specializzato in tecniche di compressione video!
Comunque sia, non è il caso di stare qui a commiserare o contestare certe scelte di mercato, per cui dedichiamoci piuttosto a questo Total Mania, conosciuto ai più col titolo di Total Mayhem e che, per ragioni a noi sconosciute, ha visto il proprio nome cambiato da un mese all'altro (forse a causa dell'imminente uscita di un gioco che verrà chiamato semplicemente Mayhem, col quale si sarebbe facilmente confuso...) (infatti... ne avevo anche parlato qualche mese fa nelle Voci di Corridoio: il nome "Mayhem" è di proprietà della British Telecom, la qual ne aveva ceduto la licenza alla Mirage per il futuro Mayhem... NdSS) .
Siamo nel 2140 e l'umanità è attanagliata dalla guerra tra diversi sindacati che governano il Mondo (uhm, non vi sa di deja vu?). Per la protezione dei propri territori, queste organizzazioni hanno costruito delle macchine da guerra inarrestabili, tanto che nessuno ha il coraggio di ribellarsi: come di solito succede in una trama decisamente science-fiction, la rivolta dei robot al servizio dell'uomo è imminente. I mech, perfette macchine da carneficina, distruggono non solo tutte le corporazioni nemiche ma anche gli stessi creatori, gettando così l'Impero nello scompiglio e restaurando di fatto la schiavitù...

Questo è invece il menu del gioco vero e proprio, molto sullo stile di Tie Fighter e X-Wing. Le porte di metallo rappresentano infatti diverse stanze alle quali è possibile accedere per preparare con cura le missioni che si dovranno affrontare di lì a poco. Nella parte alta dello schermo viene riassunta la situazione, ovvero a che missione si è giunti e l'elenco di tutti i soldati, che vengono presentati con tanto di nome, titolo acquisito e punti esperienza...

Ecco la schermata di briefing che precede l'inizio di ogni missione... Una voce vi illustrerà a grandi linee quale sia l'obbiettivo, mentre se si clicca sul pulsante Next è possibile analizzare nel dettaglio il percorso da fare e le zone calde...

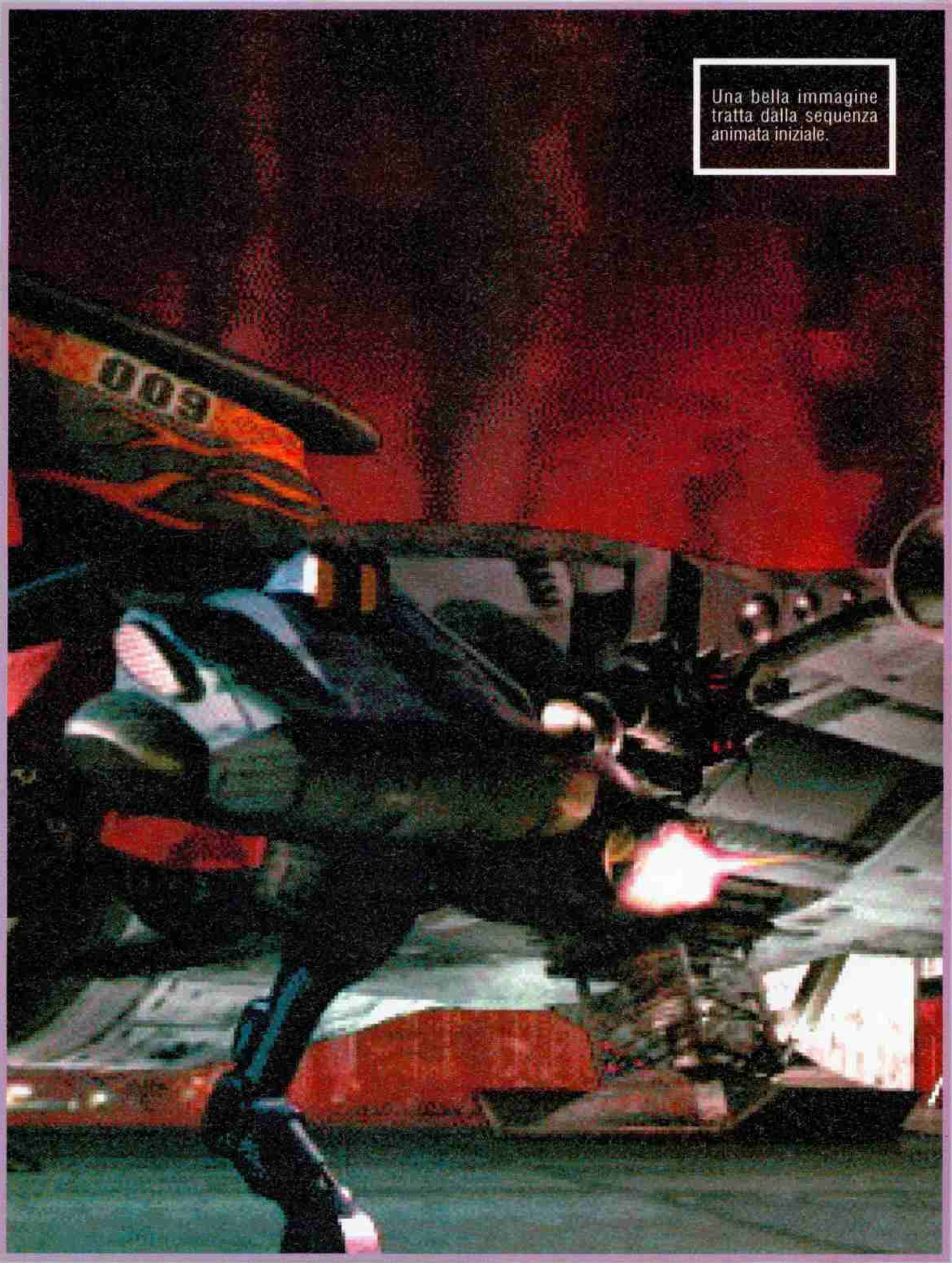
TOTAL MANIA

Una schiavitù che dura solo per sedici anni ("solo" è un eufemismo), fino al 2156, anno in cui gli umani risorgono dalle proprie ceneri della sconfitta per ripristinare e riconquistare quelle terre che un tempo erano loro. Ecco quindi un manipolo di coraggiosi mettersi a lottare contro i mech senzienti, usando le loro stesse armi e tecnologie e mandando allo sbaraglio delle truppe di cyborg (coraggiosi sì, ma deficienti no...). Il vostro compito? Ma è chiaro, assumere il comando dell'avamposto di Caetnor, primo focolaio della rivolta, e guidare i

Uno scontro a fuoco con un mech nemico: il mirino rosso indica la direzione e il punto verso il quale si sta sparando.

plotoni di cyborg all'eliminazione di tutti i "mech pazzi".
Come avrete sicuramente arguito dalle foto, Total Mania è palesemente ispirato a Syndicate, sia come storia che come visuale di gioco: anche il sistema di controllo è grossomodo lo stesso (un'interfaccia punta e clicca molto poco funzionale). Le azioni che gli "uomini" della propria squadra possono compiere sono sostanzialmente quattro: camminare, sparare, aprire porte e scendere/salire scale. Ogni cyborg è dotato di una resistenza fisica e di una potenza (presumibilmente in KW): la prima rappresenta la sua linfa vitale vera e propria, mentre la seconda serve a supportarne i movimenti. È necessario che nessuno di questi due valori (comunque ripristinabili entrambi rispettivamente grazie ai medi-kit e alle batterie portatili) si esaurisca, specialmente quello della resistenza . Oltre a ciò, ciascun cyborg è dotato di un bagaglio di oggetti alquanto eterogeneo che svaria dalle mine antiuomo alle munizioni per pistole al plasma...
Una volta all'interno del proprio Quartier Generale è possibile configurare al meglio i robot a nostra disposizione (soldi permettendo) utilizzando le due sale dedicate alle armi e alle apparecchiature necessarie a migliorare la resistenza e la durata dei cyborg.
Le missioni sono abbastanza schematiche e generalmente consistono nel distruggere degli obbiettivi militari decisamente importanti per il proseguimento della guerra. In altri casi, invece, ci toccherà recuperare dei globi che contengono diverse informazioni per poi riutilizzarli in seguito su un meccanismo apposito, magari dopo che si sono portate a termine tre o quattro missioni. Quando una di queste verrà portata a termine con successo, tutti gli uomini che vi hanno partecipato guadagneranno dei punti esperienza che serviranno successivamente a far aumentare il numero di cybersoldati a disposizione del vostro plotone.
Tornando a Syndicate, tutti vi ricorderete sicuramente come fosse possibile avanzare di tecnologia:

Questa è la schermata di debriefing, che farà la sua apparizione dopo ogni missione, indipendentemente che sia andata a buon fine o meno. Qui verranno assegnati i punti esperienza ai vostri soldati, calcolati i crediti guadagnati e reclutati dei nuovi personaggi. Nella parte bassa dello schermo sono evidenziate anche le nuove tecnologie acquisite durante il corso della missione.



Una bella immagine tratta dalla sequenza animata iniziale.

Ecco come si presenta il gioco vero e proprio: il riquadro in alto rappresenta la mappa dell'area mentre le tre icone laterali danno la possibilità, nell'ordine, di ingrandire l'immagine, passare il comando a un altro soldato e cambiare l'atteggiamento nei confronti dei nemici...
Nella parte bassa dello schermo sono situate le schede di ciascun soldato e sono rappresentati i valori attuali di energia forma e resistenza, oltre a una lista completa degli oggetti che ognuno si porta appresso.

investendo dei soldi nella ricerca e attendere fino a che non veniva scoperta la tecnologia richiesta. In Total Mania invece, la tecnologia bisogna scoprirla rubandola al nemico: questa si troverà durante le missioni e avrà una forma molto simile a quella di una valigia...
Al ritorno alla base potrete usufruire di questa "scoperta" ed eventualmente utilizzarla per la successiva missione.
Prima di abbandonarvi al commento e alle foto, segnalo come Total Mania funzioni esclusivamente sotto Windows '95, a causa dell'utilizzo della tecnologia DirectX di Microsoft, studiata e realizzata appositamente per il proprio sistema operativo...

Andrea "MAO" Della Calce

Una spettacolare esplosione sulla neve Bella, eh?

Dopo avere sistemato i globi negli appositi sostegni (che si possono intravedere nella parte bassa dello schermo), dovremo far saltare il dispositivo energetico delle truppe nemiche... Un bel botto, eh?

Quando ci si trova all'interno di un edificio, la visuale cambierà in modo tale da consentire al giocatore di poter vedere all'interno dello stesso grazie a una specie di prospettiva interna. Peccato che il sistema, molte volte, risulti caotico e approssimativo...

PC

Una premessa: Total Mania è quello che si suole dire un capolavoro mancato. Abbandoniamo per un secondo la trama, la visuale e, più in generale, il gioco stesso, fattori questi che sono stati tutti fotocopiati da Syndicate: se fosse stato scopiazzato anche l'engine usato a suo tempo da Molyneux e compagina bella, Total Mania sarebbe un titolo irraggiungibile, un vero classico. Invece ci ritroviamo di fronte a un prodotto che sfoggia una grafica assolutamente approssimativa (soldati e nemici che spariscono all'improvviso oppure che passano attraverso i muri) e un sistema di controllo decisamente poco user-friendly: è davvero un'impresa titanica riuscire a far fare quello che si desidera al proprio plotone, dato che l'80% delle volte capita che questo si sparpagli su diversi piani di un edificio e che quindi per riunirlo sia necessario compiere dei movimenti astrusi (tipo far salire o scendere ripetutamente le scale cliccando qui o lì come dei forsennati!).
Come succede normalmente, però, ogni gioco ha i suoi contro e i suoi pro: a una grafica e un sistema di controllo grossolano, controbattono delle ottime idee e una discreta musica (che non sono ancora riuscito a capire se sia traccia audio oppure campionamento: il motivo è che il CD legge di continuo, ma aprendolo anche con Windows '95 non si riescono intravedere i famigerati file con estensione .C.d.A.). È stata poi una grande intuizione quella dell'acquisizione di nuove tecnologie, cosa che a mio modo di vedere è sempre mancata in Syndicate; è infatti decisamente più affascinante e divertente avere la possibilità di girovagare liberamente per le costruzioni alla ricerca di una nuova arma oppure di un nuovo scudo, anziché attendere passivamente che i propri laboratori di ricerca scoprano, chessò, un lanciarazzi. Non la pensate così anche voi?
Tirando le somme allora, Total Mania è un gioco che appassionerà gli amanti di quel Syndicate del quale tra poco vedremo il seguito. A questo proposito, l'unico, vero consiglio spassionato che posso darvi è di attendere e vedere cosa saranno in grado di fare i Bullfrog: purtroppo (per la Domark) sono convinto che non ci sarà storia tra i due contendenti, a meno che i programmatori di Peter Molyneux non abbiano voglia di fare un bel gioco... Attenta Domark, l'ombra della Eidos è sempre più incombente!

H A R D W A R E

Per far girare decentemente Total Mania non ci vuole un computer ninja, ma basta anche un 486 DX2 equipaggiato con almeno 8 MB di RAM e Windoze '95. Fondamentale l'impiego del mouse e l'installazione di DirectX, compreso sul CD.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

82

GLOBALE

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

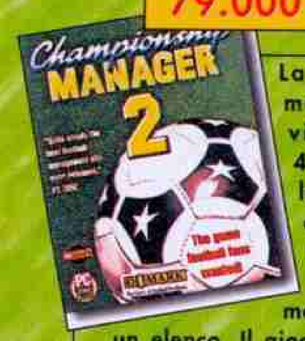
85.000

Il gioco ufficiale dellaUefa che raggruppa la 16 squadre partecipanti alla coppa dei Campioni. Grafica iper dettagliata, statistiche on line, un controllo completo del giocatore che permette di svolgere qualsiasi funzione come nella realta', possibilita' di osservare l'azione da ogni angolazione. R.H. 486DX2 + 8MB PARLATO IN ITALIANO

79.000

Potrai finalmente gareggiare insieme alle migliori squadre e ai piu' grandi giocatori d'Europa. Tutto secondo i nuovi regolamenti della Uefa Champions League. La simulazione piu' realistica della competizione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

79.000



La piu' bella simulazione manageriale di calcio mai vista fino ad ora. OLTRE 4000 calciatori ognuno con le sue personali caratteristiche e statistiche. La moltitudine di opzioni selezionabili ne rende praticamente impossibile fornirvene un elenco. Il gioco ha praticamente tutte le possibilita' immaginabili! R.H. 486DX+8MB

69.000

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO TEDESCO aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

79.000

Dalla ANCO l'ennesimo capolavoro dedicato al calcio. Grafica 3D super veloce, 49 squadre internazionali e 750 squadre di prima divisione di tutta l'Europa, oltre 15.000 giocatori reali, opzione per poter creare ex-novo la propria squadra, selettore per grafica 2D o 3D, visuale selezionabile da diverse angolazioni, oltre 8000 frames di animazione, modalita' di gioco in arcade o simulazione. R.H. 486DX2-66 + 8MB RAM.

69.000

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO FRANCESE aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

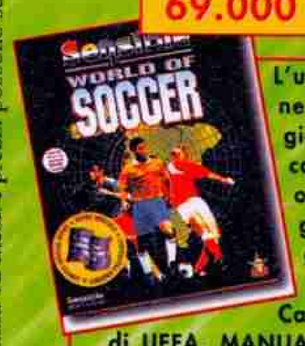
69.000

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO ITALIANO di Serie A, Serie B e Serie C aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

69.000

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO OLANDESE e BELGA aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

69.000



L'ultimissima versione del piu' venduto gioco di simulazione calcistica, che conta ora oltre 24000 giocatori e tutti gli aggiornamenti relativi all'ultimo Campionato Europeo di UEFA. MANUALE,GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB

85.000

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO ITALIANO di Serie A, Serie B e Serie C aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

69.000

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO SPAGNOLO aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

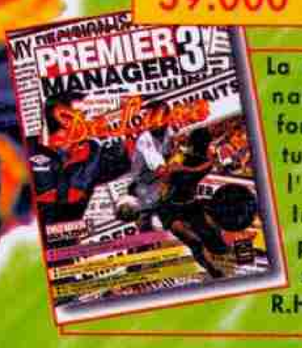
69.000

Sembra impossibile ma e' una versione ancora piu' bella del Fifa 95!! La nuova tecnologia Virtual Stadium, offre un nuovo angolo di visuale: la telecamera sul pallone!. Oltre 3500 giocatori ed i 12 migliori campionati mondiali il tutto con commenti sonordei piu' noti telecronisti!

69.000

Il seguito del famoso gioco di football manageriale della Krysalis. Questa versione e' implementata con tutte le nuove squadre ed inoltre grazie all'utilissimo editor contenuto nel programma, consente di inserire QUALSIASI squadra e qualsiasi giocatore rendendo cosi' il gioco perfettamente realistico.

39.000



La nuova versione aggiornata con le nuovissime formazioni 1995/1996 e tutti i trasferimenti dell'ultimo calcio-mercato. Include anche l'editor per creare e modificare squadre e giocatori. R.H. 486DX + 8MB

99.000

Una stupenda enciclopedia interattiva dedicata alla Coppa del Mondo di calcio. Tutte le partite, le squadre, i calciatori, le rivelazioni del 1994, le Star, i files completi dei 528 calciatori selezionati, gli 85 goals piu' spettacolari, tutti i momenti indimenticabili delle 14 coppe del mondo, oltre 100 foto e 4400 files interattivi dei calciatori. COMPLETAMENTE IN ITALIANO.

89.000

Un viaggio multimediale nella leggenda dei bianconeri dal 1897 al 1995. 35 filmati delle vittorie e dei protagonisti, 400 fotografie e 300 schede di testo, tutti i risultati e le classifiche dal 1897. Formato ibrido per PC e Macintosh. COMPLETAMENTE IN ITALIANO

89.000

Un viaggio multimediale nella leggenda dei rossoneri dal 1899 al 1995. 372 filmati delle vittorie, 400 fotografie, 300 schede di testo, tutti i risultati e le classifiche dal 1899. I derby, i record, le partite indimenticabili e la nuova stagione 1995/1996. Contiene un gioco virtuale tra i trofei del Milan. formato ibrido per PC e Macintosh. COMPLETAMENTE IN ITALIANO.

99.000

Finalmente un managerial ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI GIOCO, commenti vocali digitalizzati, calciomercato, possibilita' di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

Gli Europei a casa tua con COMPUTER ONE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

F INALMENTE DISPONIBILE
dal 12 LUGLIO!!

1 SIMULAZIONE UNICA ! !

Lit. 95.000

G IOCABILITA' IMMEDIATA

P RIMI ASSOLUTI IN ITALIA

2 COME LE P.....SCATOLE CHE VI SIETE FATTI AD ASPETTARLO

LA SUPER OFFERTA: Formula 1 GP2 + Thrustmaster Formula T2 Lit. 369.000

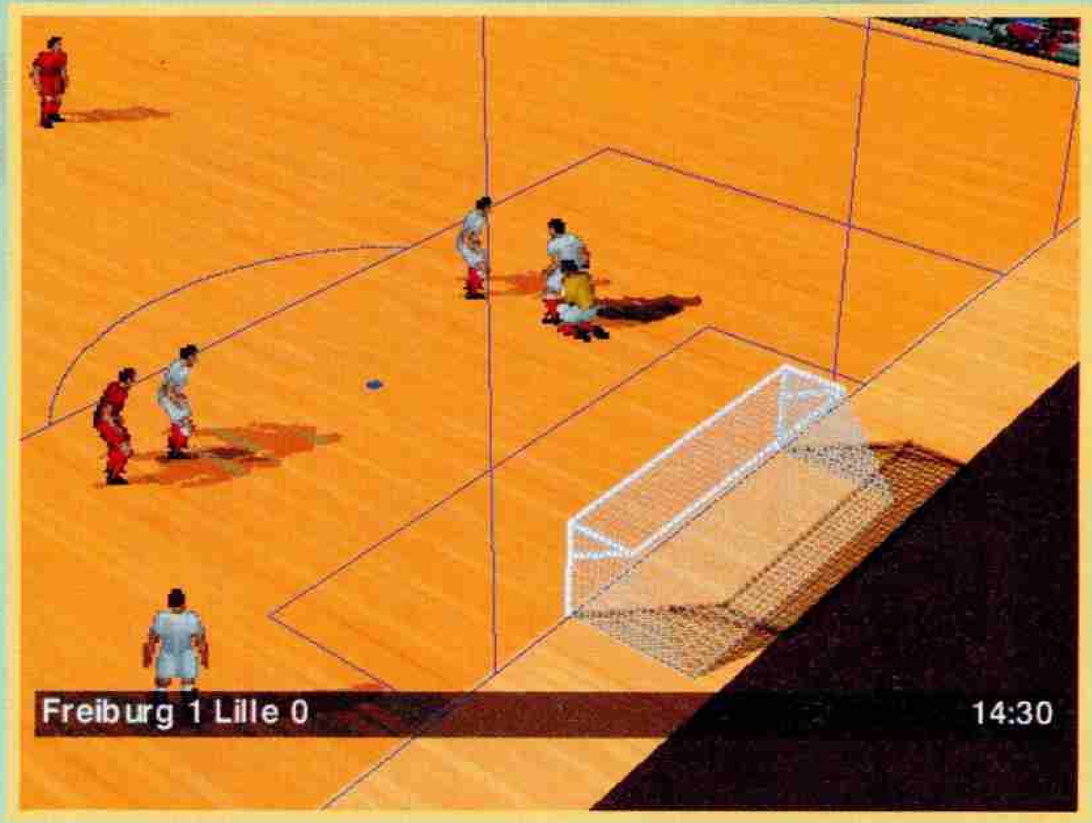
Il campionato mondiale di Formula 1 a casa tua con COMPUTER ONE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

onside

Tempo di Europei, mentre scrivo, e nonostante l'italietta di Sacchi sia già stata spedita a casa la voglia di calcio rimane alta. Basterà a placarla questa completa simulazione del gioco più bello del mondo, o dovrò caricare di nuovo FIFA '96 e SensiSoccer?

Dovete sapere che, ogni volta che mi capita di recensire un gioco di calcio, la prima cosa che faccio è andare a vedere come i programmatori hanno chiamato l'Inter. Beh, credo che Onside abbia raggiunto il fondo in tal senso: 'I. Milan' se lo potevano proprio risparmiare. Ora dovete anche sapere che la seconda cosa che faccio quando recensisco un gioco di calcio è provare a disputare un campionato come manager (se possibile, ovviamente), senza modificare una virgola della squadra, giusto per vedere se le cose sono serie. Nei programmi ben fatti in questo modo vi esonerano verso la decima giornata. In Onside ho vinto il campionato italiano con sette punti sulla seconda. Che bello, veramente stimolante.
Va beh, rimandiamo i giudizi alla fine e vediamo di esporre al pubblico quello che offre il programma Telstar. Onside è in sostanza un simulatore omnicomprensivo del mondo del pallone, dal momento che offre la possibilità di giocare e di sedersi sulla poltrona del presidente (magari tutte e due le cose assieme) in una qualsiasi squadra della prima divisione di Francia, Italia, Inghilterra e Germania.
Per quanto riguarda la parte prettamente di gioco

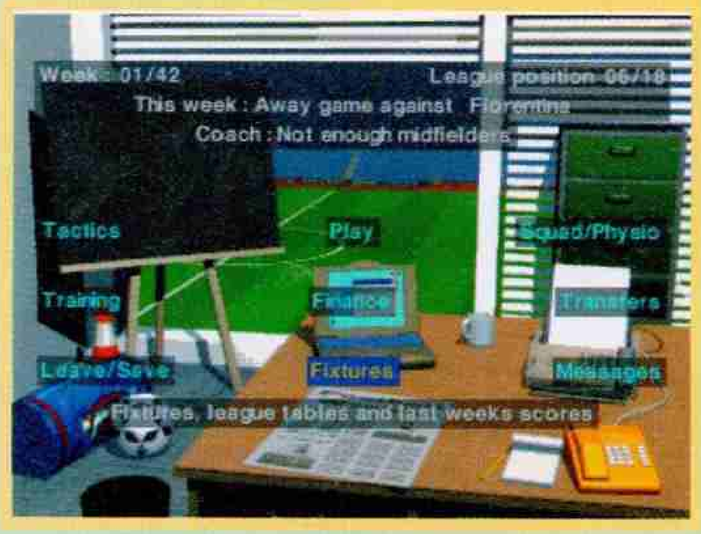


Sempre il calcetto. La simulazione non è comunque molto accurata, dal momento che, a meno che la mia memoria non sia andata temporaneamente in vacanza, nel calcio a 5 le aree di porta non sono certo disegnate così. Da notare come ben 4 giocatori siano nello stesso frame; certo non una bella cosa...

Da qui controllate tutto; è la vostra scrivania di megadirettore naturale (alla Matarrese... speriamo che se ne vada!). Come credo traspaia dall'immagine l'aspetto grafico complessivo non è dei migliori.

Visto che bei pixelloni? Fifa 96, che pure non scherzava, al confronto sembra un capolavoro di definizione. A parte questo, fate caso che A) un giocatore saluta il pubblico; B) un altro sta andando a picchiare un tifoso; C) portiere e difensore scattano all'unisono verso il centrocampo; D) i restanti due giocatori fanno allegramente delle scivolate in direzioni opposte a quella del pallone.

sono presenti le solite possibilità (amichevoli, tornei, campionati ecc.) più una piacevole variante, che consiste nel giocare a calcetto invece che a calcio. Le squadre presenti nel gioco sono sufficientemente corrispondenti a quelle vere (non del tutto, però), anche se i valori dei giocatori non rispondono per nulla a quelli reali, e possono essere schierate in campo con il solito tourbillon di modifiche di formazione, tattica e colore della maglia.
Fin qui tutto bene. L'impianto del programma inizia a scricchiolare quando si entra sul terreno di gioco. La prima cosa che viene in mente è Fifa96; purtroppo, però, la grafica non regge minimamente il confronto, pur essendo in SVGA (a parte lo stadio, davvero molto bello); le animazioni dei giocatori sono poco più che mediocri, e la loro definizione li fa sembrare tutti dei bruti con le spalle larghe il doppio del resto del corpo. L'unica cosa davvero degna di nota è la possibilità di ruotare e ingrandire a piacere la visuale, davvero un'ottima pensata.
Questo, però, è solo l'aspetto esteriore. Le magagne vere emergono con il gioco. Cosa ne pensate di un programma in cui il difensore che ferma un attaccante può farsi indisturbato tutto il campo fino all'altra area, vanamente inseguito dall'attaccante di cui sopra? E di un gioco che ancora oggi presenta le mitiche 'zone morte', vale a dire quei punti del campo da dove ogni tiro finisce in fondo alla rete? E di un gioco dove i giocatori si muovono a zonzo per il campo, interessandosi al pallone solo se questo, per caso, gli passa vicino? Qualsiasi cosa ne pensiate, è riferibile a Onside.
Le partite, quindi, risultano parecchio appesantite da tutta questa serie di difetti, pur riuscendo a mantenere un livello accettabile di divertimento per il giocatore.
Le cose migliorano decisamente con la versione 'calcio a 5' del gioco, non perché siano diverse ma perché, su un campo più piccolo, tutti i difetti sopra citati si riducono di parecchio.
Veniamo così alla parte manageriale. La prima cosa da dire è che tutto quello che si trova qui si trova in decine di altri titoli, mentre qui non si trovano cose che si trovano in altri prodotti analoghi. La gestione della squadra, che comprende ovviamente tanto gli aspetti tattici quanto quelli finanziari e di mercato, è una cosa molto facile da comprendere, e permette di iniziare subito a giocare. Peccato che, come ho già detto a inizio recensione, sembra che tutti i



parametri modificabili servano a poco o a nulla. Insomma, parliamoci chiaro: che sfida può offrire un prodotto che mi consente di vincere il 'campionato più difficile del mondo' semplicemente cliccando a ripetizione sul pulsante 'Gioca Partita'?
Altra cosa che mi ha lasciato fortemente perplesso è il sistema che determina l'esito degli scontri giocati dal computer. Il 90% delle volte si vince in trasferta e si perde in casa, senza che si possa capire il perché. Ulti-

Onside mette a vostra disposizione quattro diversi campionati (solo prima divisione) da dove pescare la vostra squadra preferita. Notate l'animazione nel televisore sullo sfondo: sembra che i programmatori della Telstar amino farcire i loro prodotti di spezzoni video di notevole qualità, anche se non inerenti al gioco.

mo difetto, non da poco, il fatto che l'aspetto grafico di tutta la parte gestionale non sia molto gradevole, fino a raggiungere abissi di tristezza come le schede dei singoli giocatori, che non avrebbero sfigurato su un Commodore 64 dieci anni fa.
Tirando le somme, Onside promette tante cose e ne mantiene poche. Forse se i programmatori si fossero concentrati su un singolo aspetto sarebbe potuto uscirne fuori qualcosa di più convincente, ma per come stanno ora la Telstar ha ancora molto lavoro da fare. Dov'è la mia copia di Fifa '96?

La sezione riguardante le vendite, piuttosto povera. A parte il fatto che questo Nicola Binchi nella Fiorentina proprio non c'è, vale la pena dire che non si può contrattare e che gli acquisti non influiscono più di tanto sul rendimento della vostra squadra.

Battere le punizioni è abbastanza intuitivo, e spesso le cose finiscono con la palla nel sacco. Solo una cosa: va bene che i giocatori in barriera si 'premuniscano' contro eventuali colpi bassi, ma... quello sulla linea di porta di cosa diavolo ha paura?

Il fiore all'occhiello dell'intero programma. Questo completissimo set di opzioni vi permette di scegliere senza fatica la visuale dei vostri sogni, come pure la larghezza dell'inquadratura. Veramente ben fatto, peccato che quello che viene inquadrato non sia poi così spettacolare.

Giocare a calcetto (rigorosamente al coperto) è forse il diversivo più divertente offerto dal gioco della Telstar; molti dei difetti visibili sul campo regolamentare qui si riducono notevolmente. Nell'immagine stiamo rivedendo un gol, per mezzo di un sistema di replay davvero completo.

La prova definitiva della pochezza della parte manageriale di Onside. Dopo una stagione di gioco condotta cliccando solo sul tasto 'play' la mia squadra ha vinto lo scudetto. Il bello è che probabilmente se avessi cercato di modificare le cose non ci sarei mai riuscito.

PC

Decisamente non ci siamo. Potrei dirvi che si tratta del solito gioco partito con tante buone intenzioni e poi arrivato male, ma non vorrebbe dire niente, dal momento che credo che nessun programmatore si ponga l'obiettivo iniziale di realizzare un brutto gioco.
E allora diciamo subito che si tratta di un prodotto non esente di lacune, che riesce a essere appena discreto per via della notevole quantità di opzioni che offre.
La cosa migliore che troverete in Onside sarà il calcetto, per altro diverso da quello reale; è un giochino piacevole, anche considerato che potrete organizzarci vere e proprie competizioni, ma non è nulla di trascendentale.
Falliscono quasi completamente, invece, la parte dedicata al calcio 'vero' e quella manageriale. Pur con la presenza di numerose opzioni interessanti e ben pensate, come la possibilità di spostare a piacimento la visuale o la flessibilità di gestione della squadra durante gli incontri come manager (potrete per esempio iniziare giocando e finire guardando), le cose sono parecchio al di sotto degli standard qualitativi imposti dai rispettivi programmi-guida nel settore. Come quasi sempre accade, cercando di unire due generi si ottiene non un gioco eccellente in entrambi, ma uno mediocre.
Unite a questo fatto che la grafica (in SVGA) e il sonoro non sono niente di notevole, che l'intelligenza artificiale del computer sembra più una deficienza artificiale e che di giochi del genere migliori ne circolano a bizzeffe e capirete anche voi che di motivi per comprare Onside non ne restano poi molti.

H A R D W A R E

Onside può girare anche su computer di fascia relativamente bassa, grazie al fatto che può essere fatto partire anche in bassa risoluzione. L'installazione su hard disk occupa circa 18 MB, e potrete giocare sia sotto DOS che sotto una finestra DOS di W95. Per quanto riguarda sonoro e controlli sono presenti le solite opzioni: solo un appunto per il settaggio della scheda audio, che mi ha fatto riscoprire il piacere di imprecare in sanscrito.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

GLOBALE 73

RETURN FIRE

STAR PLAYER 90-94

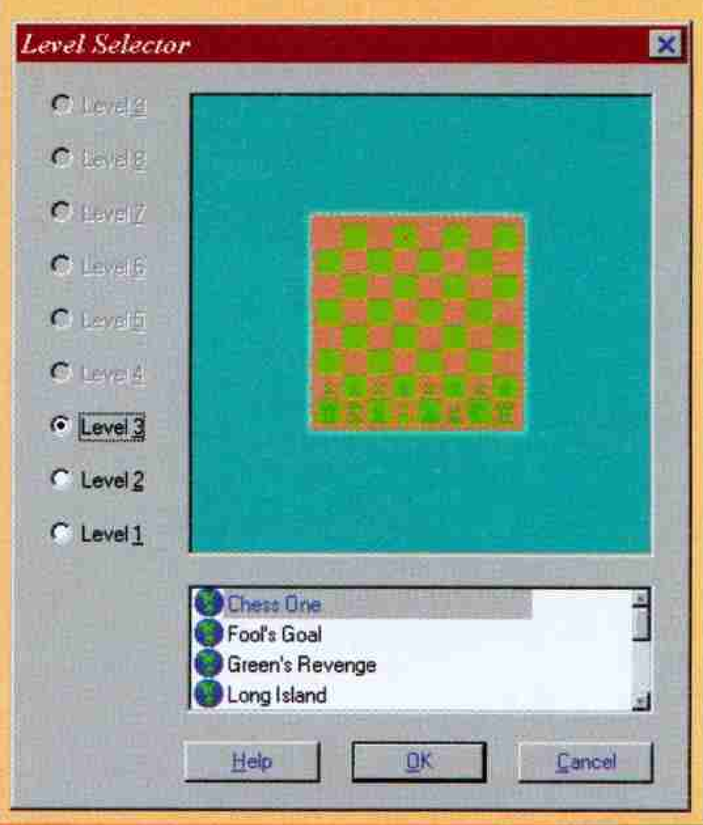
Carri armati, elicotteri, torrette nemiche, esplosioni, urla strazianti, musica classica come sottofondo, azioni di guerra concitate... Eppure in tutto questo s'intravede una sottile demenza.

Avete presente quei giochi che arrivano quatti quatti in redazione, di cui nessuno aveva mai sentito parlare prima, che non hanno mai goduto della luce di una preview da sei pagine e che tuttavia sono destinati a diventare un classico? Beh, probabilmente questo non è esattamente il caso di Return Fire, però ci avviciniamo parecchio: si tratta infatti di un titolo decisamente accattivante che, in memoria dei bei tempi andati, basa tutto sulla sua incredibile giocabilità e su uno schema che probabilmente a qualcuno sembrerà troppo semplice per essere vero. Lo scopo, manco a dirlo, è dei più banali immaginabili: disponendo di una manciata di mezzi bellici (tre elicotteri, qualche carro armato, alcuni mezzi corazzati e una decina di fuoristrada) dovremo farci largo attraverso le fortificazioni nemiche, raggiungerne il quartier generale e appropriarci della bandiera in esso contenuta. Il tutto ambientato su diversi isolotti che pullulano di torrette, tende, magazzini, infermerie ed edifici vari, ognuno dei quali tranquillamente devastabile grazie alla potenza di fuoco delle nostre armi.
Ma vediamo le cose con più calma: in principio ci verrà mostrata una pianta dell'isola da "espugnare", quindi potremo procedere alla scelta dell'arma più opportuna per eludere (o meglio, distruggere) le difese avversarie. La scelta ricadrà inizialmente su tre mezzi: l'elicottero, efficace sulle lunghe distanze ma piuttosto fragile quando si tratta di subire i colpi del nemico, il mezzo corazzato, che dispone di missili a lunga gittata ma è molto lento nei movimenti, e il carro armato, forse il veicolo col miglior rapporto tra armi, velocità e resistenza. Con uno o più di questi mezzi, dovrete esplorare il territorio e abbattere le torrette avversarie, in modo da giungere al quartier generale nemico e distruggere pure questo. A tal punto apparirà una bandierina verde e la musica di sottofondo intonerà un liberatorio quanto decisamente ridicolo "Alleluia!", segno che potrete fare ritorno al vostro campo base e assumere la guida di una jeep: solo con quest'ultima potrete infatti recuperare il vessillo avversario e portarlo dritto dritto alla base, anche se va detto che il veicolo a vostra disposizione è armato solo di una decina di granate, non può subire colpi dagli avversari ed è pure molto difficile da controllare - va usato esclusivamente alla fine, insomma, e solo dopo aver individuato un percorso privo di pericoli.
Anche i terreni e la vegetazione influiscono notevolmente sulla capacità di movimento dei mezzi (con l'ovvia esclusione dell'elicottero): le strade asfaltate sono certamente il terreno migliore su cui muoversi, ma la loro esiguità non vi viene certo in aiuto; la terra battuta vi lascia comunque una buona accelerazione, mentre le rive e i manti erbosi tendono a rallentarvi. Con i mezzi terrestri potete anche guidare nell'acqua, ma attenzione a non affogare allontanandovi troppo dalla costa o cadendo dai ponti. Questi ultimi, poi, ogni tanto sono costeggiati da isolotti protetti da torrette avversarie, che potrebbero rivelarsi letali durante il passaggio: in tal caso dovrete affrontarle preventivamente con un elicottero.
In totale il gioco prevede venti livelli, ognuno suddiviso a sua volta in una decina di scenari (poco) diversi. Per poter avere accesso alla sezione successiva non è strettamente necessario completare quella corrente: se proprio siete curiosi, ma siete anche delle schiappe, dopo 20 tentativi andati a vuoto Return Fire vi permetterà di accedere al livello superiore.
Al gioco possono partecipare contemporaneamente due giocatori, che in questo caso terranno sott'occhio la situazione sullo stesso computer tramite la tecnica dello split-screen, come del resto mostra anche una foto in giro per queste pagine. In tal caso lo scopo sarà sempre lo stesso, ma dovremo anche fare attenzione alle mosse del nostro avversario umano, visto che pure lui sarà tutto intento a fregarci la bandiera... Le torrette continuano a svolgere il loro ruolo, attaccando il nemico, ma in stavolta saranno distribuite equamente tra i due contendenti. Davvero spassoso, non c'è che dire!
Dal punto di vista tecnico va detto che è possibile giocare in diverse modalità grafiche (in bassa o in alta risoluzione sia a pieno schermo che in finestra, considerato che il programma funziona sotto Win-

Un'immagine tratta da una partita in due, in alta risoluzione.

Un fotogramma tratto dal filmato che appare in caso di vittoria: a parte l'uso smodato della musica classica in un videogioco, che già di per sé potrebbe apparire demenziale, cosa dire di queste immagini provenienti dai mitici "anni ruggenti"?

Tra gli scenari a disposizione, ce ne sono alcuni assolutamente fuori di testa, tra i quali questa enorme scacchiera. Vi assicuro che l'effetto scenico, una volta giocato questo livello, è semplicemente assurdo; sono talmente tante le torrette avversarie, che basta passarci in mezzo cercando di non farsi colpire: si distruggeranno da sole!



Abbiamo appena conquistato la bandierina... contenti?

Non è andata così bene, e il teschiaccio "elmuto" è pronto a sfotterci con una risata sadica e cavernosa.

dows 95) e che, con la mia Cirrus Logic, i risultati sono stati davvero curiosi: è la prima volta infatti che mi capita di vedere un videogame girare più fluidamente in finestra che a pieno schermo, e sto parlando di una risoluzione 640x480 allargata a 1024x768, non certo di una 320x240! Poiché questo implica che la fluidità delle immagini dipenderà essenzialmente da due fattori (il processore centrale e la scheda video), valutate un po' voi quale sia la risoluzione ottimale per il vostro computer: credo comunque che un 486DX/33 non dovrebbe avere

L'elicottero è stato già colpito molte volte, come si evince dall'indicatore in basso al centro: più si allarga il cerchio arancione, più la situazione si fa critica.

Coi mezzi corazzati è possibile distruggere i cespugli e le tende semplicemente passandoci sopra...

Una foto in alta risoluzione: l'elicottero è il mezzo più difficile da manovrare, soprattutto quando si cerca di "parcheggiarlo" alla base...

Il nostro carro sotto il fuoco del "nemiken"...

particolari problemi a gestire la 320x240 pieno schermo, mentre con un Pentium potrete osare sicuramente di più. Stranamente, la 640x480 con "Windows in background" viaggiava a scatti. Il passaggio da una risoluzione all'altra, peraltro, è decisamente agevole, visto che è sufficiente premere un tasto.

Solo un ultimo dettaglio tecnico: dovrete per forza far partire il gioco in una qualunque modalità di Windows a 256 colori, quindi, se lavorate spesso con palette più profonde, vi conviene procurarvi presso il sito della Microsoft il "powertoy" QuickRes (http://www.microsoft.com), un programmino che vi permette di passare da una risoluzione e da una palette all'altra con una semplicità e una velocità del tutto analoghe a quelle di Linux o di Amiga, senza dover per forza riavviare il sistema.

Paolo Besser

LO STATO A, LO STATO B

"Lo stato A si ha quando la bandiera del nemico, tu ti vuoi fregar... Lo stato B si ha quando vuoi strafare, schiacciare, i soldati spiaccicare...". Scusate l'immonda cover di Elio, ma francamente non mi veniva in mente nulla di meglio per iniziare questo box. Allora, capiamoci subito: il divertimento provocato da Return Fire dipende anche dal vostro sadismo innato, poiché oltre a distruggere le torrette e il quartier generale nemico (manovre essenziali per il completamento del livello), potete anche devastare tranquillamente tutti gli altri edifici che incontrerete lungo la strada. Il risultato? I soldati eventualmente presenti usciranno allo scoperto scappando a gambe levate e voi potrete inseguirli e schiacciarli coi mezzi corazzati, con tanto di "spletc!" e chiazzette di sangue che restano sul terreno quasi fossero formiche. E non è finita qui! Provate a passare sopra le tende: verranno rase al suolo con tanto di occupanti, il tutto fra un ridondare di effetti sonori e musiche d'annata. Un vero e proprio spasso, non c'è che dire!

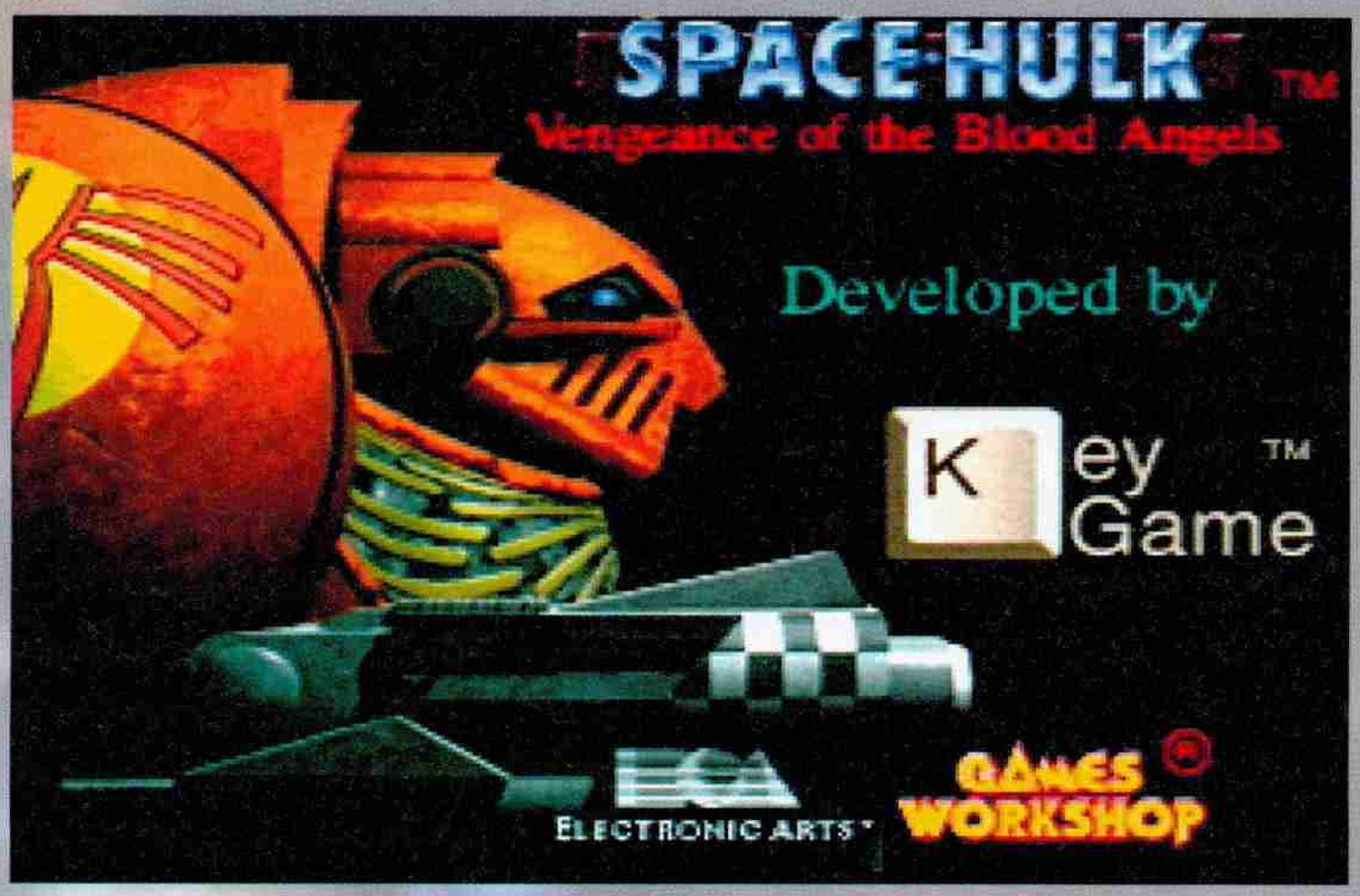
PC

In un mondo in perenne evoluzione come quello dei videogiochi, è sempre un piacere riscontrare come le vecchie idee, alla fin fine, restino le più affascinanti: nessun filmone multimediale, nessuna grafica in treddì renderizzato con gouraud shading e fettine di prosciutto incorporate, solo una sana, immortale, divertente giocabilità. Punto.

Return Fire è più che altro un "return" ai tempi del C= 64 e dell'Amiga, dei giochi semplici e ripetitivi, delle sfide uomo-macchina della grafica essenziale, anche se in SVGA (ovvio!). Giocarci da soli è divertente, ma mazzolarsi l'uno contro l'altro è ancora meglio, tant'è che ho passato un intero pomeriggio inveendo contro un mio amico e cercando in tutti i modi di rubare le sue maledettissime bandiere. Credo che non debba aggiungere altro, se non un plauso per le musiche classiche utilizzate (non sono un conoscitore, purtroppo, però ho isolato un Volo del Calabrone, un'ouverture di Guglielmo Tell e una Cavalcata delle Valchirie, forse la miglior colonna sonora possibile per la guida dell'elicottero - Apocalypse Now docet!), che tra l'altro cambiano a seconda del mezzo che scegliamo. Se proprio vogliamo trovare il pelo nell'uovo possiamo dire che le richieste hardware sono un filino alte e che forse, dal punto di vista della programmazione, si poteva ottimizzarlo un po' di più, ma quello che conta, almeno ai fini della mia entusiastica valutazione finale, è che giocandolo io mi sia divertito. È vero che alla lunga potrebbe diventare ripetitivo ma, ripeto, le isole da affrontare sono veramente tante e il gioco a due è qualcosa di assolutamente imperdibile. Un vero gioiello...

H A R D W A R E

Se è vero che siamo di fronte a un titolo alquanto semplice, è anche vero che le richieste hardware sono un po' esose. Per giocare è infatti necessario almeno un 486DX con 8 MB di RAM, ma per godere dello scroll fluido in alta risoluzione (ben più definita) è necessario montare un bel Pentium 100 sulla propria piastra madre, coadiuvato da una buona scheda video (la mia Cirrus Logic 5434 con 2MB fatica un po' a stargli dietro, per lasciare il campo a una vistosa scattosità nel modo a due giocatori). Un lettore CD a quadrupla velocità è decisamente consigliato, e un joypad a 4 pulsanti pure.



Papà, papà, mi ha seguito fino a casa, possiamo tenerlo? Aaaaargh!

Piacere, io mi chiamo Guido. Forse non è la più amichevole delle creature, ma del resto se ti dotassero di quattro braccia e un mare d'artigli, diventeresti cattivo anche tu.

Se un giorno vostro figlio dovesse rincasare tenendo per una delle quattro "mani" un alieno violaceo e dall'aspetto quantomai raccapricciante, chiedendo se potete tenerlo, ricordatevi di rispondergli di no. Scherzi a parte, quello che presentiamo in queste pagine è un titolo tratto dal famosissimo gioco da tavolo omonimo. Quelli che seguono i videogiochi da qualche tempo staranno chiedendosi: "Ma non ne era già stato fatto uno diverso tempo fa? E se sì, come mai questo non si chiama Space Hulk 2?"

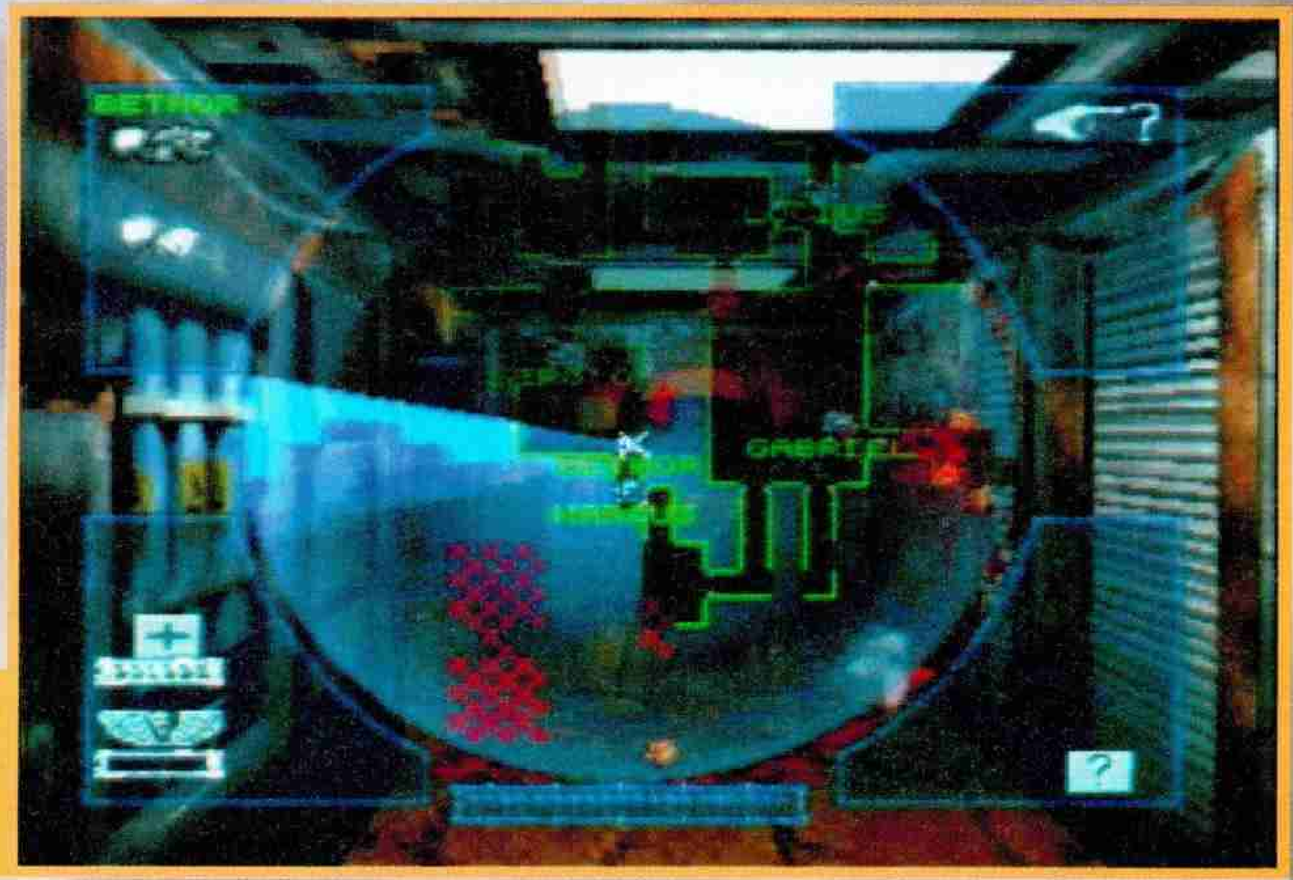
In effetti questo è il secondo titolo dedicato al famoso boardgame della Games Workshop, ed effettivamente non si chiama Space Hulk 2 perché è identico al primo. È stata rifatta l'interfaccia grafica, il sonoro, e tutta la parte tecnica in genere, ma il gioco in sé è rimasto praticamente immutato. Ma lasciamo la critica a dopo, quando avremo spiegato a tutti quello di cui stiamo parlando.

Siamo nel quarantunesimo millennio. La razza umana ha compiuto passi da gigante nel campo tecnologico attraversando, qualche migliaio d'anni prima, un periodo caratterizzato da un rapido progresso tecnologico passato alla storia come "l'oscura età della tecnologia". Con l'avvento dei motori warp, però, iniziarono i primi guai. Quella che sembrava una delle più importanti conquiste della tecnologia moderna, un motore capace di far viaggiare le astronavi a velocità di centinaia di volte superiore a quella

L'unica foto presa dal filmato principale dell'introduzione. Quella che vedete è una parete di una stazione orbitante: dove può portare il fanatismo...

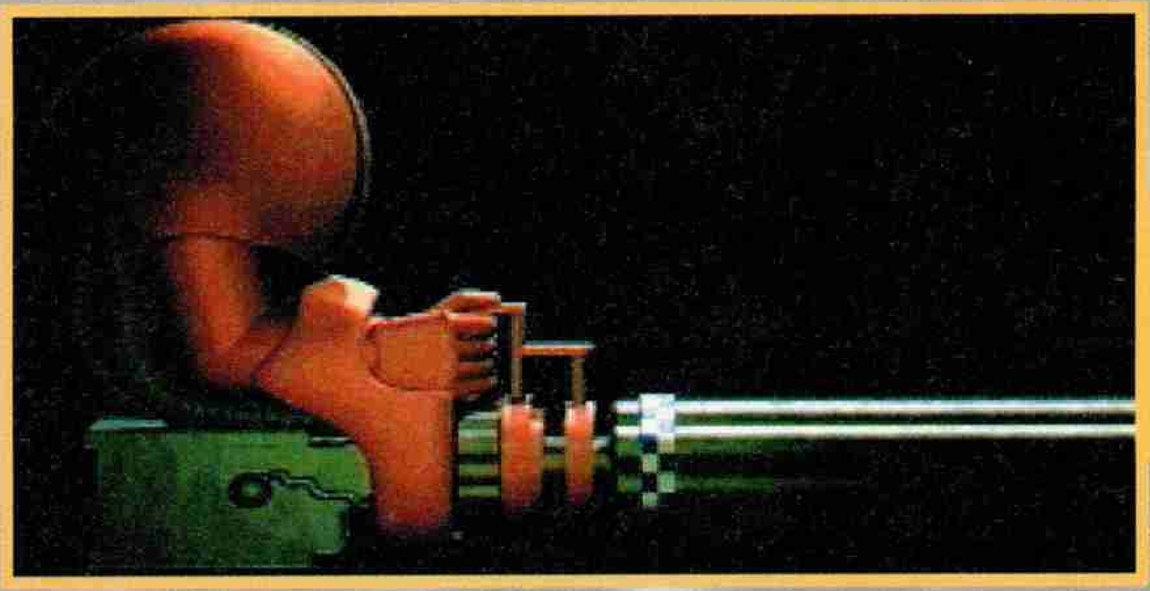
Quella macchia rossa in rapida espansione una volta aveva zanne e artigli. Devo dire che il rosso gli dona.

Un Terminator in armatura completa (non sono pochi quelli che rimuovono il casco) con tutte le armi che è possibile montare su quegli strumenti di morte e purificazione.



La vostra squadra in azione sullo schermo tattico. Vedete gli altri marine con tanto di nomi segnati sotto e le posizioni cruciali della mappa.

E la chiamano sfortuna! Il genestealer in alto sta cercando l'apriscatole: temo che lo troverà in fretta.



Questa non è un'arma, è una dispensatrice di pace eterna su larga scala: una benefattrice a canne rotanti.

della luce, si rivelò ben presto un'arma a doppio taglio. In primo luogo, i viaggi interspaziali non erano qualcosa da prendere alla leggera. Bastava il minimo errore di calcolo per far finire un viaggio in tragedia: molte astronavi entrate nel warp sono semplicemente scomparse, senza lasciare traccia. In seguito, con la scoperta di nuove tecnologie che permettevano balzi nel warp più accurati, iniziò l'era della colonizzazione galattica. Il genere umano si diffuse in un'ampia parte della spazio conosciuto fino a quando non si incontrarono le prime civiltà aliene e, inevitabilmente, le prime guerre interstellari. In questi tempi la colonizzazione era già in stadio avanzato e la razza umana contava già svariati miliardi di esemplari. Iniziò il periodo di decadenza. Il progresso tecnologico venne quasi arrestato dall'epoca di continui conflitti che sopraggiunse e, anzi, molta della tecnologia sviluppata venne progressimamente dimenticata. La minaccia delle razze aliene diventava sempre più opprimente fino a quando l'Imperatore (un essere geneticamente modificato, dagli impensabili poteri psionici) decise di fondare gli Space Marine. Esistono mille "capitoli" (praticamente dei reggimenti) di Space Marine, ognuno composto da mille combattenti: un milione di fratelli di battaglia modificati geneticamente per essere delle perfette macchine da guerra. Tra questi, i cento migliori marine di ogni capitolo vengono addestrati all'utilizzo delle armature Terminator. Anche conosciute come Tactical Dreadnought, le armature Terminator sono state costruite nell'era tecnologica e sono, di conseguenza, quantomeno antiche. Sviluppate dallo stesso disegno che originariamente era stato creato per le tute spaziali, queste armature sono anche gli unici strumenti che permettano di lavorare in ambienti super-corrosivi o a temperature vicine a quelle stellari. Ogni capitolo tratta

Un milione di marine per un universo praticamente sconfinato. Guardate quanti possono entrarne in battaglia in una volta sola.

quelle a loro destinate come delle vere e proprie reliquie religiose. Le piastre di cui sono rivestite le rendono virtualmente invulnerabili alla maggior parte delle armi convenzionali, e l'arsenale che possono portare in battaglia è degno di una moderna portaerei. Si va dai cannoni d'assalto ai lanciafiamme, passando per i power glove (enormi pugni energizzati) e le chain sword (spade con lame circolari), per finire ai classici storm bolters e ai fucili al plasma. Un solo terminator vale un'armata di un esercito convenzionale.

In questo gioco si presenta con particolare attenzione l'operato dei Blood Angels, il capitolo di marines che ha ottenuto le vittorie più eclatanti contro i genestealer, la razza aliena più pericolosa tra quelle conosciute.

I genestealer sono proprio gli altri protagonisti del gioco. Razza aliena estremamente bellicosa e pericolosa, viaggiano per lo spazio a bordo di relitti catturati da altre civiltà. Il loro scopo principale consiste nell'espansione a tutti i costi e per questo i marine sono costantemente in lotta per ricacciare questa pericolosissima minaccia.

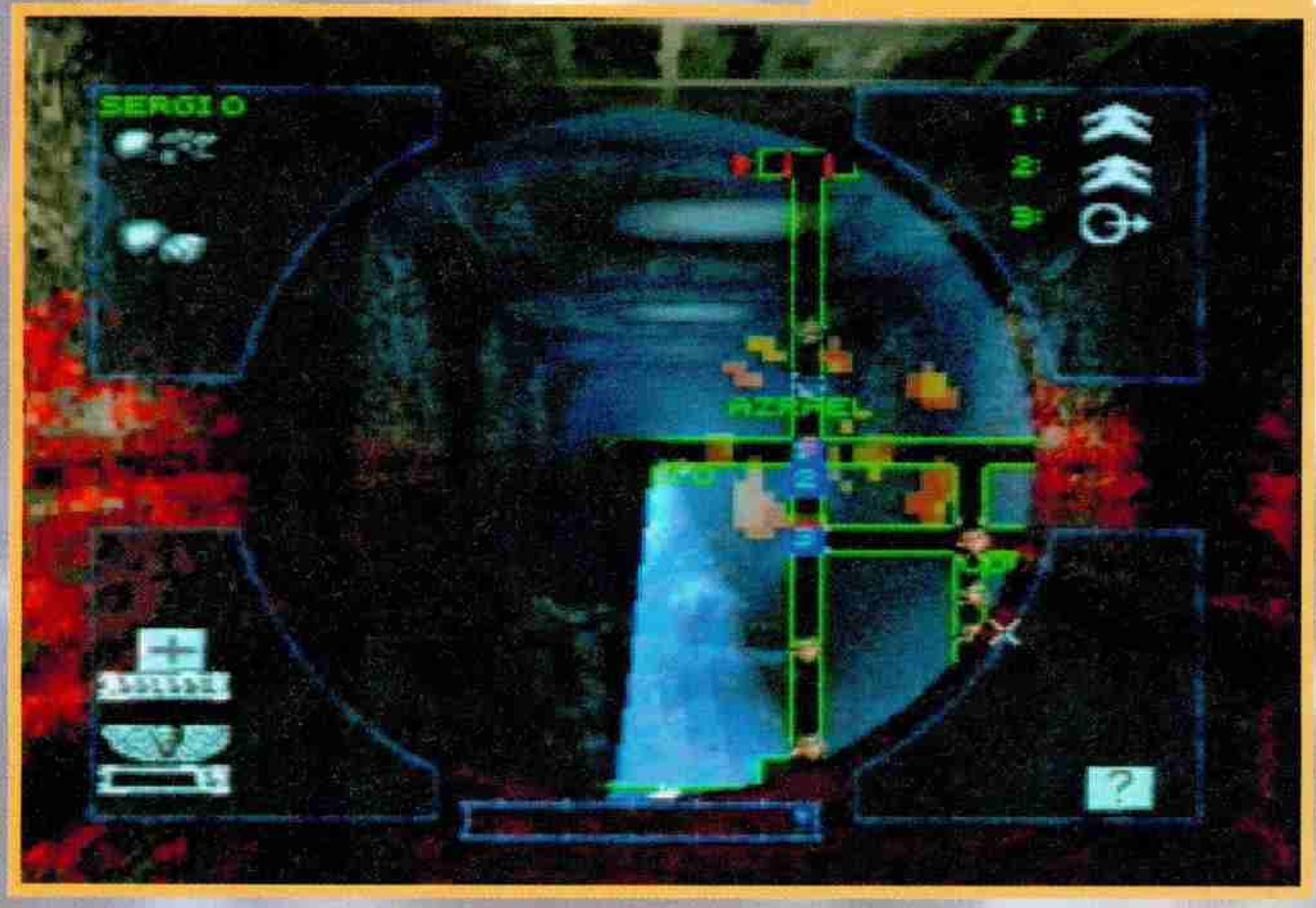
BACK TO HELL THAT SPAWN YOU!!!

Il gioco Space Hulk è nato come gioco da tavolo a opera della Games Workshop. Ormai tutti voi dovreste conoscere vita, morte e miracoli della casa editrice americana a causa delle numerose produzione videoludiche correlate ai suoi prodotti uscite da anni a questa parte (ultimo dei quali Warhammer: Shadow of the Horned Rat). Nel gioco da tavolo, un giocatore gestiva i genestealers (solitamente vincendo) e gli altri (da un minimo di uno a un massimo di tre) le squadre di marine impegnate nella missione a bordo del relitto del momento. Le missioni comprendevano il recuperare diari di bordo o attrezzature di vitale importanza, il recuperare altre squadre di marine intrappolate dai genestealer in qualche recesso dell'astronave, dare alle fiamme intere sezioni del relitto, trovare e attivare il motore warp per rispedire astronave e tutti gli indesiderati ospiti nel warp, e tutto quello che si può fare su di un'astronave con a bordo un sacco di alieni ostili. L'obbiettivo del giocatore che impersonava i genestealer era molto meno vario ma sempre divertente: devastare qualunque cosa non fosse un genestealer. Tutto era strutturato in turni, con i marine che muovevano per primi, impacciati come pochi nelle loro potentissime armature. I dadi giocavano un ruolo essenziale, senza però delegare alla fortuna la sorte della missione.

Stavo pulendo il lanciafiamme e mi è partito un colpo. Che bello è quest'effetto!?!

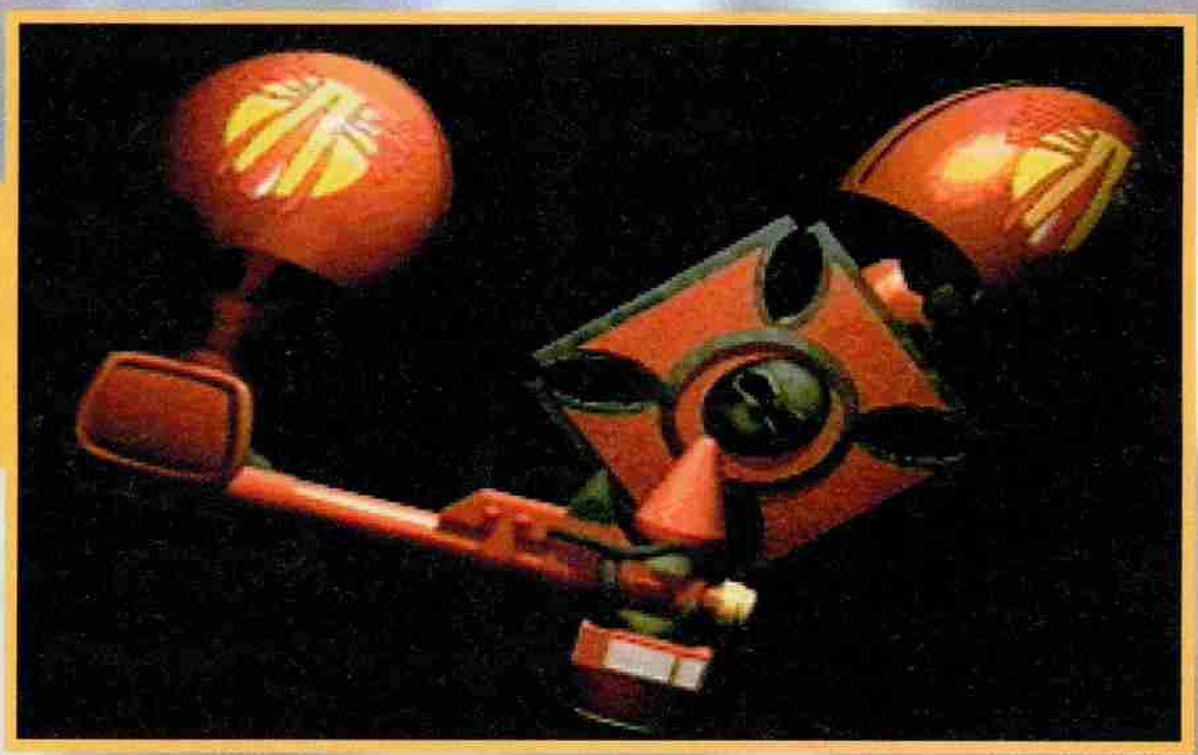
La sala in cui il comandante del plotone vi informa sull'andamento della campagna. Delovar III sembra condannato, ma forse si può fare ancora qualcosa per il resto del sistema.

Un esempio di come si possano impartire gli ordini ai marine che non si controllano direttamente. Il sistema è semplice e ricalca pedissequamente quello del gioco da tavolo. Non male.



Sul computer le cose si svolgono in maniera leggermente differente. I genestealer sono controllati dal computer, mentre i giocatori umani (anche più di uno se avete un paio di schede di rete) controllano le squadre di marine. A seconda delle missioni scelte avrete il controllo di tutti i marine o di uno solo. Nel caso controlliate tutta la squadra, potrete scegliere in qualsiasi momento il marine di cui seguire direttamente le gesta, impartendo ordini a tutti gli altri tramite un'interfaccia che, riassumendo, permette di muovere per la mappa i propri soldati, ordinargli di coprire alcune zone, di ritirarsi, di aprire e chiudede porte, raccogliere oggetti e amenità simili. Non esiste più la suddivisione in turni (tutto è in contemporanea), perciò è molto importante pianificare con esattezza tutte le mosse.Il marine di cui tenete il diretto controllo si muove in un'ambiente rappresentato in stile simil-Doom (3D soggettivo), con un rivelatore di movimento in basso a sinistra, un indicatore di stato in basso a destra e tutto il vostro coraggio a tenervi compagnia. Molto interessante anche la nuova gestione delle armi: e' molto complesso gestire quelle più potenti, ma da veramente soddisfazione dare fuoco a una stanza piena zeppa di genestealer e vederli bruciare.

Appena inserite il CD del gioco, parte una bella introduzione in ray-tracing che narra le vicende che hanno portato l'umanità alla sua lotta contro i genestealer. Segue una breve presentazione del vostro avversario (che potete trovare anche in queste pagine) e dei brevi cenni della storia degli Space Marine (ci sono libri bellissimi editi dalla Games Workshop molto più completi). Il primo schermo del gioco vero e proprio vi mette di fronte a due porte. In quella di sinistra trovate tutto quello che c'era nel primo Space Hulk uscito diverso tempo fa, ovvero tutte le missioni del gioco in scatola e qualcuna relativa a qualche espansione (che tra l'altro non ho mai giocato sul board-game perché non me le ricordo).



Il kit del bravo spappolatore folle. Questi strumenti sono utili solo nel corpo a corpo, ma che dolore che infliggono!

GENESTEALER CHI SONO COSTORO?

I genestealer sono la più enigmatica delle razze aliene. Fieri combattenti, si ignorano le loro origini. Sono estremamente intelligenti, a dispetto del loro aspetto bestiale, e utilizzano raramente armi in combattimento. Il loro aspetto è raccapricciante. Sulle possenti zampe zoccolute è montato un carapace estremamente coriaceo che permette loro di sopravvivere in condizioni disperate. Dalle spalle fuoriescono quattro braccia di cui due dotati di mani e le altre fornite di potenti artigli. Sebbene abbiano spiccate capacità tecnologiche, non costruiscono nulla in proprio, piuttosto cannibalizzano tutto quello che riescono a recuperare dalle civiltà che sottomettono. Il loro stile di vita è univoco: vivono in battaglia e in battaglia muoiono sempre combattendo strenuamente. Preferiscono la guerriglia agli scontri in campo aperto, e sono dei veri e propri esperti nel campo delle imboscate. Sono numerosissimi e hanno combattuto moltissime volte contro i marine. In un paio d'occasioni sono anche riusciti a spazzare via addirittura interi capitoli. I capitoli "Lamenters" ed "Emperor Scythes" sono ridotti a poche decine di combattenti in conseguenza di scontri particolarmente sanguinosi con i genestealer. Anche interi warcrat eldar hanno visto la rovina per "mano" loro, ma questa è un'altra storia....

Bellissime sono le missioni in cui un solo marine (uno dei patriarchi del capitolo, in realtà) deve praticamente rivoltare un intero relitto infestato. Peccato che siano pressocchè impossibili da completare.
Nella porta di destra, invece, trova spazio una campagna creata appositamente per il gioco. Quindici relitti sono emersi dal warp portandosi dietro un numero spropositato di genestealer. Indovinate un po' chi deve andare a ripulire lo spazio? Ovviamente il capitolo chiamato in causa è quello dei Blood Angels, anche se stavolta l'attende una campagna ancora più dura di quelle che hanno caratterizzato la sua gloriosa storia.
Nel board-game era molto complesso vincere ogni singola missione, non tanto perchè sia difficile capire cosa bisogna fare, quanto perchè i genestealer sono veramente cattivissimi.Qui nella versione su computer le cose non sono cambiate quasi per nulla. I genestealers sono altrettanto cattivi, ma i marine sembrano un po' più forti. Sono riportate con esattezza tutte le armi e le caratteristiche di gioco presenti nel board-game e l'atmosfera che scaturisce dallo schermo è superlativa. Un misto di strategia e azione che non può non affascinare. Leggetevi il commento per sapere se questo è il gioco che fa per voi.

Giancarlo "JH" Calzetta

Un vostro compagno guarda sconsolato una porta chiusa. Ma forse è meglio lasciarla così com'è.

PC

Space Hulk è un titolo chiaramente indirizzato agli amanti del gioco da tavolo omonimo. Io gioco abbastanza spesso e se dipendesse da me, inizierei a urlare al miracolo consigliando a tutti di comprarlo a ogni costo. Purtroppo, però, non tutti giocano il board-game e devo dire che proprio quest'ultimi troveranno in Space Hulk un titolo quantomeno deludente. Ma andiamo con ordine. Tecnicamente è una mezza ciofeca. I filmati sono di ottima fattura, con un sapiente utilizzo di sequenze in ray-tracing e una stupenda sezione sui gene-stealer che vi toglierà qualsiasi dubbio abbiate mai avuto su quegli abomini. Purtroppo le opzioni che fanno da contorno al gioco vero e proprio sono poco più di un paio e anche piuttosto inutili. La grafica è ben fatta ma si muove sullo schermo solo grazie a violenti movimenti tellurici (soprattutto se vi azzardate a farla girare in alta risoluzione), mentre i programmatori sembrano aver fatto della scattosità una filosofia di vita (tutto questo sul mio P120). Il gioco gira solo sotto Windows 95 e sfodera una serie di schermate introduttive all'azione vera e propria in grado d'intristire chiunque. Per di più, è difficilissimo. Ci sono missioni in cui i gene-stealer mettono i vostri marine in un bel frullatore d'artigli e collegano la spina. Ogni missione, di quelle serie, deve venir provata almeno una mezza dozzina di volte prima d'iniziare a capire quale sia il modo migliore per affrontarla. E le missioni epiche sono quasi impossibili (e dico quasi non perché sia riuscito a finirne qualcuna, ma solo perché confido nel fatto che non avrebbero mai incluso missioni assurde in un prodotto commerciale). L'interfaccia che vi permette d'impartire gli ordini agli altri marine, in compenso, è ridicola. E' addirittura peggiore di quella sfoggiata più di tre anni fa dal primo Space Hulk per computer. Insomma, chi non conosce Space Hulk come board-game e la filosofia che ne compone la struttura di base troverà questo prodotto della Electronic Arts virtualmente ingiocabile. Chi, invece, conosce e ama le stupende atmosfere gotiche dell'universo Games Workshop (si vede che sono di parte?) non potrà assolutamente fare a meno di questo gioco. Tutti i problemi tecnici esposti in precedenza passeranno in secondo piano quando, conducendo il proprio Terminator in un'orgia di morte e distruzione seminate a colpi di Storm Bolter, si udranno i propri fratelli marine urlarsi ordini l'un l'altro e inneggiare l'imperatore mentre spappolano l'ennesimo abominio genetico. E' stupendo ascoltare la risata da maniaco di un marine che ha appena piantato il proprio power glove in un gene-stealer. Tatticamente il gioco non ha perso quasi nulla. Certo è più semplice uccidere un genestealer di quanto non sia nel gioco da tavolo, ma durante la missione gli alieni con cui avrete a che fare sono moltissimi (in media circa trecentocinquanta). Ritroverete sul CD tutte le missioni che caratterizzano il gioco da tavolo più un imprecisato numero (molto elevato) di missioni appositamente create. Stupende le riproduzioni delle missioni che hanno reso celebre il capitolo dei Blood Angels con un solo marine a vedersela con miliardi (o quasi) di alieni voraci. Concludendo, se vi piace Space Hulk o l'universo Games Workshop in genere non potete perdere questo titolo a mio parere stupendo. Peccato che tanti in Italia non possano apprezzarlo.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

86

GLOBALE

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

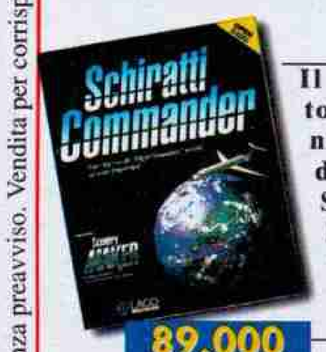
LE NEWS

20 nuovi livelli per Hexen, che partono esattamente da dove era terminata la precedente

39.000

Il seguito di una delle migliori action adventures con visuale in prima persona.

79.000



Il potentissimo tool multifunzione interamente dedicato a Flight Sim. Puoi visualizzare una cartina....manuale in Italiano

89.000

16 nuovi aircraft tra i piu' famosi modelli appartenenti a compagnie private, dal Piper PA-44 al Gulfstream V, per Flight Simulator Flight Shop.

69.000

LE NEWS

26 nuovi aircraft delle piu' famose compagnie aeree mondiali, per Flight Simulator Flight Shop.

69.000

Il nuovo data disk contenente gli aeroporti e le rotte della Francia, Lussemburgo, Belgio e Corsica, tutti in alta risoluzione!

95.000

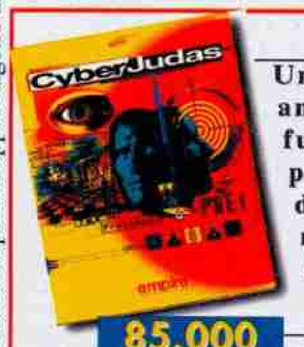
Una versione completamente rinnovata utilizzando le piu' avanzate tecniche grafiche 3D

95.000

Zak e' ritornato!! piu' potente ed aggressivo di prima. 2 CDROM di azione frenetica e di mistero con grafica ad alta risoluzione. Manuale ITA

119.000

LE NEWS

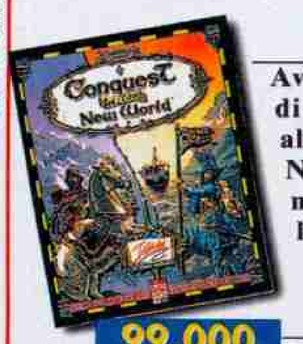


Una simulazione ambientata nel futuro che vi permettera' di diventare l'uomo piu' potente del mondo

85.000

Oltre 20 missioni sconvolgenti, 5 vere e proprie localita' adattate, 8 veicoli nemiciriprodotti con grafica al silicone, ambientazioni 3D man. ITA

87.000



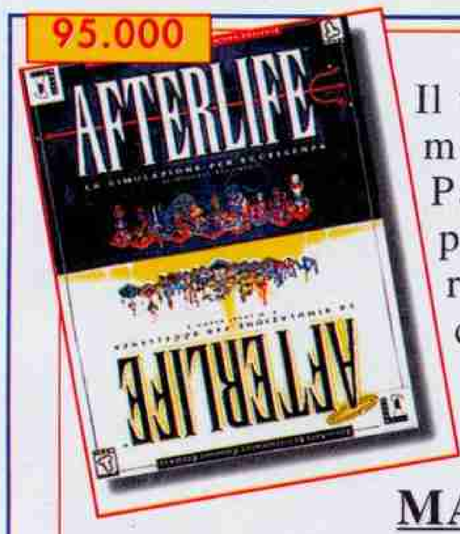
Avventura grafica di ruolo ispirata alla scoperta del Nuovo Mondo. manuale in italiano

99.000

Vai alla caccia di una banda ben assortita di delinquenti. 12 livelli di saccheggi, sparatorie, baraonde di motociclette dotate di armi incredibili.

89.000

LE NEWS



95.000

AFTERLIFE

Il tuo compito sara' quello di creare 2 mondi contrapposti: l'Inferno ed il Paradiso, infliggendo punizioni o premiando le anime che si presenteranno al tuo cospetto. A renderti il compito ancora piu' arduo saranno JASPER, un simpatico diavoletto ed ARIA un placido ed ingenuo angelo. R.H. 486DX + 8Mb.

MANUALE IN ITALIANO

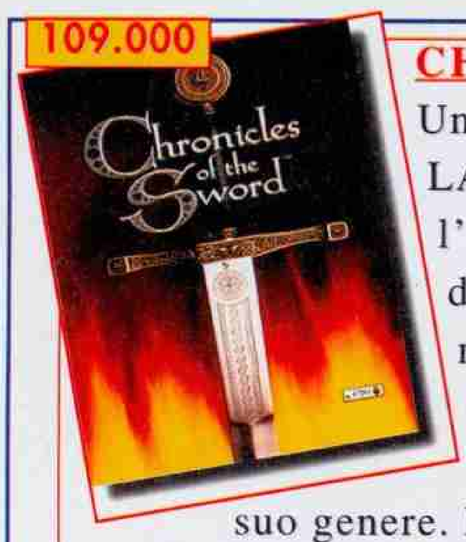
prossimamente disponibile l'upgrade per il parlato in italiano.

109.000

AH 64D - LONGBOW

Dopo tanta attesa, finalmente il simulatore di elicottero piu' realistico mai visto prima e' disponibile!! scenari digitalizzati per oltre 20.000 chilometri quadrati, 5 modi diversi di volare: training, missioni storiche reali, azione immediata, campagna di guerra e generatore di missioni personalizzate. Ogni dettaglio e' stato curato alla perfezione!! Oltre 250 missioni gia' pronte da giocare. R.H. 486DX2 66 + 8MB raccomandato PENTIUM 90 + 16 Mb.

MANUALE IN ITALIANO

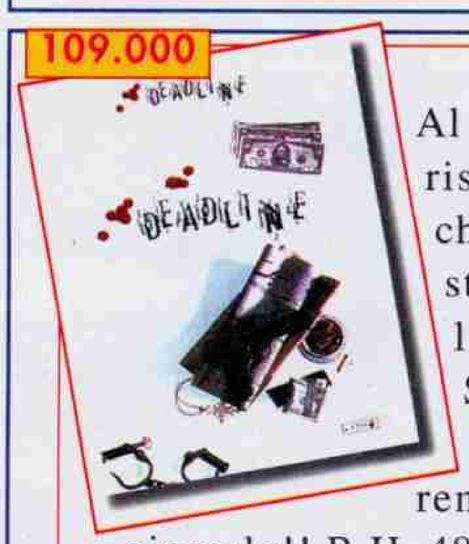


109.000

CHRONICLES OF THE SWORD

Una meravigliosa avventura con PARLATO IN ITALIANO ambientata nell'epoca di Re Artu' ed i Cavalieri della tavola Rotonda contro l'acerrima nemica: la fata Morgana. Grafica curata in modo sublime e giocabilita' ai massimi livelli del suo genere. R.H. 486DX2-66 + 8MB

MANUALE , SCREEN TEXT E PARLATO IN ITALIANO



109.000

DEADLINE

Al comando di una squadra anti-terrorismo non poche sono le difficolta' che dovrai superare in questo fantastico gioco di azione sviluppato su livelli a difficolta' crescente. Scenari digitalizzati e situazioni critiche e coinvolgenti al punto da rendere difficile persino smettere di giocarlo!! R.H. 486DX +8Mb

MANUALE E SCREEN TEXT IN ITALIANO

Dai del filo da torcere a tua sorella!

Casella &Forlin Foto A. Mori

Se la dispettosa vuol sempre tenerti testa, falle vedere che anche tu, quando si tratta di giocare, non scherzi! Portala subito da Toy Service; troverete tutto, ma proprio tutto, su videogames, dischetti, cd-rom e giochi interattivi, nei 13 negozi disseminati in tutta Italia, per divertirsi, giocare e combattere senza mettersi K.O.

TOY SERVICE

Udine V. Marsala 180 tel. 0432/524142 - Treviso V.le IV Novembre 83 tel. 0422/53355 - Mestre C.C.Auchan V. Bella tel. 041/952306 -Torino V.Tripoli 10/4 tel. 011/323000 - Torino V.Perugia 30/32 tel. 011/852980 - Asti P.za L. DaVinci 25 tel. 0141/590138 - Cesena C.C. LeTerrazze V. Marzolino1265 tel. 0547/301009 - Prato V. V. da Filicaia 77/A tel.0574/27652 - Firenze V.L. Marenzio27/29 tel. 055/361167 - Montevarchi V. Meuccio Ruini18 tel. 055/900712 - Terni C.C.Cospea V. Montefiorino 12 tel. 0744/285922 - Bari C.C.Auchan Str. Com. Cellamare1CS tel.080/6970738 - L'Aquila C.C.Il Parco Scurcola tel. 0863/416790

WITCHAVEN II
BLOOD VENGEANCE

Le avete bruciate sul rogo, imprigionate con catene di rame e cacciate a suon di pigne sulla cocozza, ma loro non si sono date per vinte e hanno creato incantesimi ancora più devastanti... Mortali tremate: le streghe son tornate!

Avete preparato legna e arbusti? Avete acciarino e pietre focaie in abbondanza? Ottimo, perché l'ultima volta non avevate fatto un buon lavoro di pulizia: certamente come maghi/guerrieri siete piuttosto bravi, ma quando si tratta di contare... Sì, proprio così, una delle streghe è sfuggita alla carneficina fatta nel primo episodio, una donna che non solo tocchereste con un fiore, ma che prendereste a bastonate assistiti anche dal fiorista che ve l'aveva venduto!
Tornati in patria dalla precedente avventura, proprio questa fu la novità! A causa dei fumi dell'alcol e del buon cibo, durante la celebrazione per la vostra vittoria vi siete pesantemente addormentati sul tavolo del banchetto. Al vostro risveglio, immersi in uno strano torpore e alla sensazione di vertigine caratteristica di una sbornia non ancora del tutto eclissata, vi siete trovati soli e abbandonati nella grande hall del palazzo reale. Nonostante i giramenti di capo, subito l'impressione che qualcosa di strano era accaduto vi balenò nella testa... Barcollando riusciste a raggiungere il cortile del palazzo, dove, tra pinnacoli di fumo e case bruciate, una gigantesca figura alata stava per planare nel grande spiazzo antistante il castello.
Tutto quello che foste in grado di fare fu attendere la discesa dell'enorme leviatano che, atterrato con leggerezza proprio di fronte a voi, iniziò: 'Sei tu l'umano conosciuto come Grondoval?' - 'Sì, sono io!' rispondeste, mantenendo quella compostezza che negli anni a venire vi avrebbe fatto guadagnare il titolo di eroe. 'E se pensi di farmi paura... buhaaaa, non mangiarmi...', piagnucolaste - '... ho la pelle dura e sono sicuro di avere il fegato gonfio d'alcol e le papille gustative interrotte, buhaaaa!'.
Continuaste così per circa un quarto d'ora, fino a quando il dragone, stanco del vostro frignare, aprì nuovamente le fauci per parlarvi: 'Sei stato sfidato da Cirae-Argoth, l'ultima delle fattucchiere. Hai ucciso le sue sorelle e ora lei vuole la tua testa... trovati a nord del paese e inizia immediatamente il pellegrinaggio verso i territori oscuri!'.
Così come era arrivato, il leviatano partì, lasciandovi nel fango delle vostre lacrime e nella vigliaccheria che, coadiuvata dalla voglia di fuggire il più lontano possibile, vi avrebbe casualmente portato a imboccare la strada per i territori della strega... la geografia non era mai stata il vostro forte!
Così, sfruttando principalmente armi da corpo a corpo, archi e incantesimi, la vostra missione sarà quella di superare 30 livelli in un mondo 3D alla Hexen; diverse creature fantasy ed enigmi del tipo (trova la chiave per aprire la porta o trova la porta per usare la chiave) vi ostacoleranno, mentre in ogni locazione dovrete recuperare un amuleto a forma di pentacolo che, portato su una particolare piattaforma, vi consentirà di superare lo schema e continuare il viaggio verso Cirae-Argoth.
A mano a mano che proseguirete otterrete punti esperienza che potenzieranno

Le potenzialità del motore grafico della 3D Realms non sono state sfruttate appieno: le ombre non sono sempre convicenti, i livelli hanno colori fin troppo vividi e capita che in SVGA Witchaven II scatti notevolmente... perché in Duke 3D tutto questo non accadeva?

Una mandria di accaniti fumatori ha deciso di assalirmi. Il mio passato di guerriero/tabaccaio ha tradito la mia presenza, fortunatamente ho ancora nello zaino la 'Stecca della Morte'!

Non sempre le creature del gioco sono ricollegabili a miti e leggende medioevali. Questo ad esempio, che cavolo è? Un Troll, un Elementale oppure un esperimento culinario di qualche Messicano?

Guerrieri flambé, voilà! Quando inizierete a far incantare le armi, rendendole più potenti grazie ad appositi pozzi, inizierete a divertirvi un po' di più. Spade che congelano, mazze infuocate (...) e addirittura alabarde che sventrano a distanza... signori, questa è Hollywood!

Se l'animazione di ciascun nemico fosse stata all'altezza della rispettiva modellazione, allora WH2 sarebbe stato veramente un buon gioco (limitatamente alle altre pecche presenti), peccato che non sempre si avrà la fluidità tanto desiderata.

La mappa! Dispersi in un qualsivoglia angolo del livello, rappresenta l'unica possibilità di salvezza. Un solo particolare: se la si rimpicciolisse troppo, la freccia che indica la nostra posizione scomparirebbe e noi non sapremmo che pesci pigliare ... 'sta cosa non succedeva nemmeno in Doom!

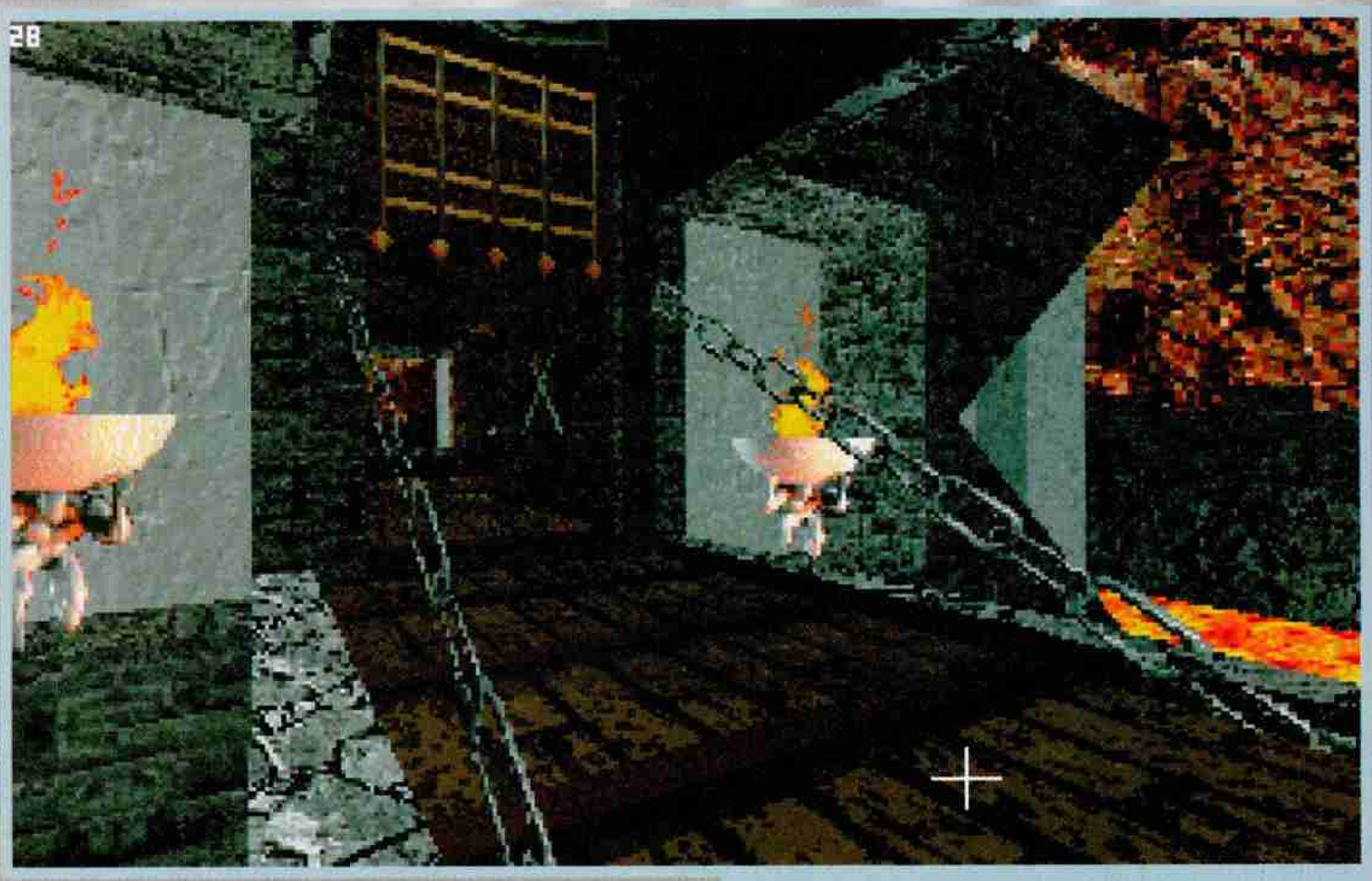
il vostro personaggio, rendendolo più resistente e abile con le armi; queste ultime andranno dalle semplici spade alle alabarde, passando per asce e mazze ferrate in una sorta di Doom basato quasi totalmente su scontri a distanza ravvicinata. Particolari pozzi energetici potranno potenziare il vostro armamento, rendendolo capace di scagliare fuoco o giaccio. Alcune pergamene vi consentiranno di 'castare' (gergo fantasy) incantesimi di diverso tipo, mente pozioni colorate vi potranno ridare energia, rendervi invisibili o resistenti al fuoco.

Nonostante questa palude non sia d'effetto come quelle trovate in Hexen, i suoi abitanti non andranno presi sotto gamba. Grazie al mio fido arco (l'ho chiamato così in onore al cane che non ho mai avuto!) quei piccoli goblin non rimarranno vivi a lungo!

Immancabile la possibilità di giocarci in multiplayer (fino a 16) e grande l'idea di aggiungerci un editor di livelli alla Duke 3D (in effetti è il medesimo semplificato) per costruire i propri luoghi di sfida... il resto nel commento. Aloha!

FBS

L'immancabile possibilità di confrontarsi con un amico non è il massimo della vita. Tenendo conto che le armi sono quasi esclusivamente da corpo a corpo, non si avrà l'occasione di fregare l'avversario a mo' di Duke Nukem... un vero peccato.



L'editor dei livelli è certamente la cosa migliore contenuta nel CD. Con un po' di buona volontà e pazienza, ecco ciò che potrete fare... e pensate che questo è solo l'inizio!

In questa piccola cappella è tutto troppo tranquillo... Certamente, dietro a qualche colonna, ci sarà qualche tizio che vorrà fare amicizia con le mie frecce (solita didascalia da esaltato!).

H A R D W A R E

Il minimo sistema consta di un 486 DX2/66 MHz con 8MB di RAM, 62MB liberi su Hard Disk VGA e un CD-ROM 2X. Per l'alta risoluzione (640x480) consiglio almeno un Pentium 100 MHz e 16 MB di RAM, anche se probabilmente un P120 sarebbe meglio... Gran parte delle schede sonore e joy sono supportati senza troppi problemi.

PC

Mettiamo subito le cose in chiaro: personalmente avevo trovato il primo Witchaven parecchio indisponente. Con la sua grafica a metà strada tra la finzione e la digitalizzazione, si poneva tra Hexen (senza nulla togliere a questo grande gioco) e Elder Scroll -Arena (privato della componente RPG, e cioè quasi di tutto...), senza però raggiungere un livello tale che gli consentisse di distinguersi dalla massa.
Gli scontri a distanza ravvicinata ricordavano un po' Ultima Underworld, anche se sinceramente capitava più spesso di arrabbiarsi che lasciarsi prendere dall'azione (andare avanti e indietro per non farsi beccare non è il massimo della vita)... Ebbene, non posso negare che questo seguito sia migliore dell'originale, ma i tempi sono cambiati: quello che l'anno scorso poteva sembrare un ottimo prodotto, quest'anno potrebbe apparire come una ciofeca di dimensioni mastodontiche o quanto meno un gioco non proprio all'altezza degli avversari... WH2 ne è un esempio!
Per prima cosa la grafica: a parte qualche piccolo miglioramento di carattere estetico, è rimasta del tutto invariata dal primo episodio, le texture sono piuttosto banali, i colori troppo vividi e per nulla evocativi. Se pensate che questo sia poco, vi ricordo che stiamo parlando di un gioco fantasy e, come potranno dirvi tutti quelli che sono soliti giocare a D&D e soci, l'ambientazione e l'atmosfera sono in assoluto le cose più importanti in un gioco del genere. Conoscendo le capacità dell'editor di livelli presente nella confezione (è il medesimo di Duke Nukem 3D) mi sorge il dubbio che siano gli stessi ideatori dei livelli a non aver avuto abbastanza tempo per prenderci la mano! Gli effetti d'ombra non sono efficaci come dovrebbero, le mappe sono semplici (almeno le prime 13) e le texture variano dal buono allo scarso, con una sgranatura evidente quando ci si avvicina a meno di un metro 'virtuale'.
I nemici sono stati tutti realizzati con 3D Studio, ottenendo risultati discreti sotto il profilo della modellazione e appena sufficienti per quanto riguarda le animazioni... l'intera presentazione ne è un esempio: i personaggi hanno movenze meccaniche e per nulla realistiche!
Se ancora non vi siete scoraggiati e pensate di riuscire a divertirvi anche a discapito di un buon impatto visivo, sappiate che in alta risoluzione WH2 scatta su un Pentium a 100 MHz, una cosa del tutto inaccettabile, visto che il motore dovrebbe essere lo stesso di Duke 3D o per lo meno un suo clone!
Ma veniamo alla cosa che conta di più: la giocabilità. Se avevate apprezzato il primo episodio è probabile che anche questo seguito vi diverta, soprattutto se riuscirete a mettere le mani sulle le prime armi da lancio o a raggiungere il primo pozzo per incantare spade e asce; per quanto mi riguarda ho trovato irritante il fatto di venir colpito anche quando l'avversario aveva l'arma ancora alzata sopra la testa (probabilmente un problema di sincronizzazione) e soprattutto di non essere stato in grado di utilizzare il tasto 'Alt' destro per gli spostamenti laterali, spero fosse solo un bug della mia versione, visto e considerato che in Doom e soci parecchie persone sono abituate a rintanarsi nella zona destra della tastiera.
Fortunatamente, per alleviare parzialmente le pene dei giocatori e aumentare la longevità, l'editor dei livelli si rivelerà parecchio intrigante da usare, una sola piccola domanda: ma come faranno a sfruttarlo quelli che non hanno comprato Duke 3D, visto che sul CD di WH2 non sembrano esserci le istruzioni? La risposta spetterà ai coraggiosi che decideranno di accettare la sfida... Personalmente io vi consiglierei Ultima Underworld 2 o, se preferite il genere più arcade, Hexen. A voi la scelta.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

79
GLOBALE

AZRAEL'S TEAR

"Azrael - Secondo le leggende musulmane ed ebraiche, è l'angelo che è riuscito a separare, al momento della morte, l'anima dal corpo. Il nome sta a significare 'Dio ci ha aiutato'". Probabilmente alla voce Intelligent Games c'è scritto: contr. di Azrael "Gruppo di programmatori talmente devoti e religiosi che pensavano di poter concepire un titolo potenzialmente vincente e programmarlo invece in modo piuttosto approssimativo."

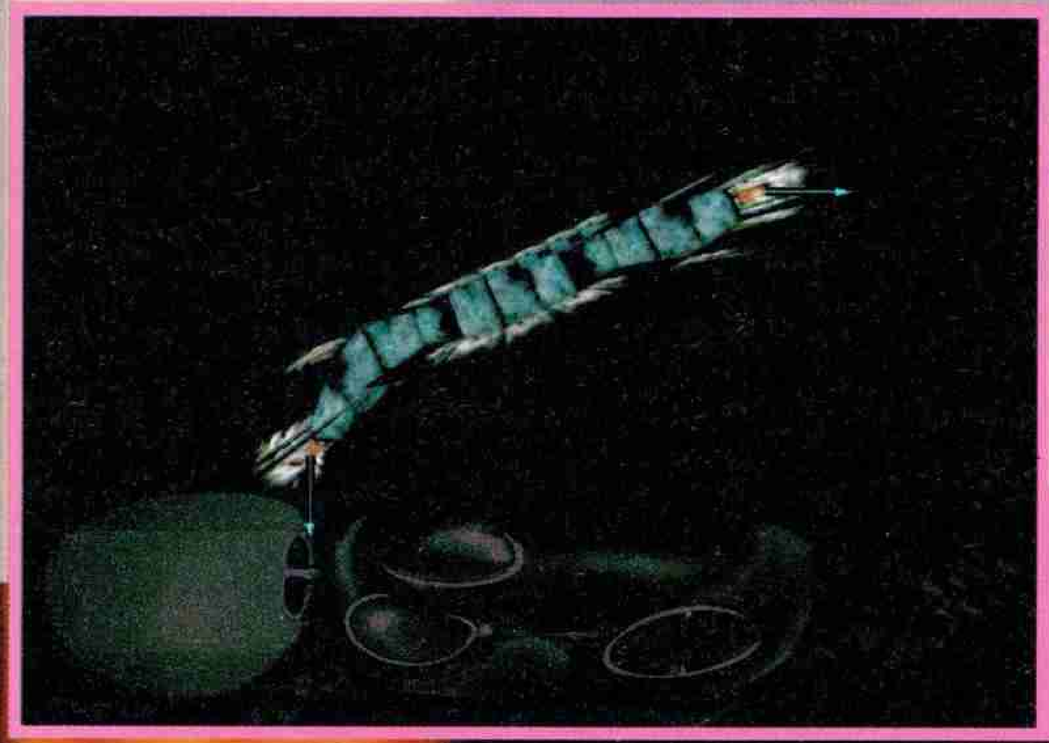
Questo ominide parla perfettamente l'inglese, ma di sicuro non è un suddito della Regina, almeno non quella del ventesimo secolo... Comunque sia, questa è l'interfaccia per dialogare con i personaggi che si incontrano durante l'esplorazione. Con il pulsante R posto in basso a destra è possibile riascoltare la conversazione.

Una tipica locazione di Azrael's Tear. Lo scanner sta funzionando che è una meraviglia e ci sta analizzando tutti gli oggetti nella stanza, fornendo peso e dimensioni delle bottiglie sul tavolo... Si da anche il grado di decomposizione del cadavere appoggiato al muro...

Lo so che la battuta iniziale non è delle migliori del mio repertorio, ma che ci volete fare, quando non si sa cosa scrivere e, soprattutto, si è oppressi da scadenze impossibili e cose di questo tipo, può essere facile perdere un filo di lucidità.
La Mindscape prosegue nella sua avventura di regina del mercato (almeno per quanto riguarda la mole di titoli rilasciati di recente, purtroppo non tutto premiati dal medesimo successo...) e dopo avere stupito con prodotti del calibro di Warhammer: Shadow Of The Hornet Rat, Pool Champion, Flanker e deluso con Aliens e Raven Project, torna alla ribalta con questo Azrael's Tear, un gioco di cui si è parlato parecchio, ma del quale tranne qualche demo, si è sempre visto ben poco... Dietro Azrael's Tear si cela il team di programmatori della Intelligent Games (che, per quanto mi sforzi, non riesco a individuare in nessuna produzione più o meno recente, ma sic-

I corridoi di Azrael's Tear sono quanto di più cupo e tetro mi sia mai capitato di vedere. Non pare anche a voi?

come non ne sono sicuro, mi tengo i miei dubbi interiori onde evitare una figuraccia Bethesda come successo a Shin qualche anno fa...)(se non sbaglio, sono stati anche gli autori di Sim Isle della Maxis, ma ho un vero vuoto di memoria per quanto riguarda le precedenti produzioni. NdMax) che ho già avuto modo di citare in apertura, ma per ulteriori chiarimenti al riguardo, vi rimando al commento finale. Prima di esprimere una qualsiasi opinione in merito, passiamo al canonico sunto della storia attorno alla quale si sviluppa Azrael's Tear.
Il trend del momento è quello dei Templari e lo testimoniano l'uscita di TimeGate (peraltro ottimo) e dell'imminente Broken Sword, che si preannuncia come l'avventura dell'anno. Azrael's Tear si rifà a questa moda e ci propone un misto di tecnologia fantascientifica e misticismo medioevale. Siamo nel 2003 e l'immagine del tipico archeologo in giacca, occhiali e ventiquattro (più o meno come Indiana Jones all'inizio di tutti i suoi film) è stata soppiantata da un look decisamente meno sobrio: una nuova equipe di soldati denominati Raptor ha preso il posto del tradizionale archeologo e il



Siamo nella stanza principale della miniera. Notare lo splendido gioco di luce che si intravede dalle grate davanti...

Ecco come si presenta la mappa dell'area di gioco. Cliccando su un pulsante dell'HUD apparirà questa topografia della zona e le frecce indicano le direzioni in cui si può andare.

Cosa diavolo ci fa qui un dinosauro? Sinceramente non saprei rispondervi e altrettanto sinceramente vi dico che l'ho ammazzato.

Un puzzle del quale non sono riuscito a comprenderne l'utilità. Il brutto di Azrael's Tear è che quando uno pensa di avere trovato la soluzione ai propri problemi, si accorge che non è successo nulla, o almeno così sembra.

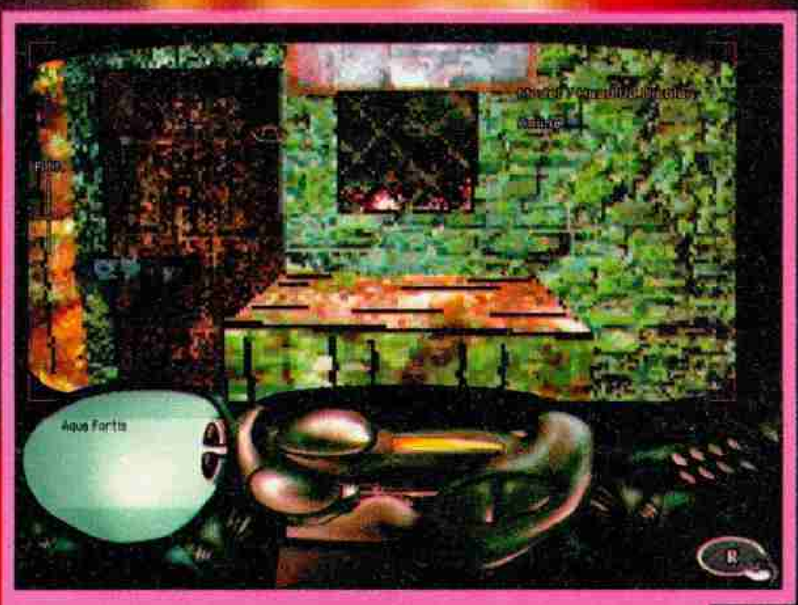
In questa bella stanzetta troverete delle pompe, un cadavere, uno spettro e una chiave, quest'ultima in un pozzo di acqua bollente, per di più senza fondo!

termine "Mercenari", visto che non sono altro che soldati equipaggiati di tutto punto che si vendono al miglior offerente per recuperare qualche reperto archeologico. Oltre a questo, si sa molto poco di questi Raptor, se non che tra loro stessi non scorre buon sangue: ognuno opera indipendentemente.
In Azrael's Tear, voi impersonerete proprio un Raptor il cui obiettivo è quello di addentrarsi nella labirintica costruzione di Aeternis, dove si dice sia custodito il Santo Graal, il calice d'oro dal quale Cristo bevve il vino la notte dell'Ultima Cena. La visuale di Azrael's Tear è in soggettiva, consentendovi un'ampia libertà di movimento all'interno dei dungeon, visto che è possibile compiere qualsiasi azione come alzare abbassare lo sguardo, raccogliere oggetti, manipolare leve e via dicendo, grazie all'HUD (il famigerato Head Up Display). Per non perdervi nel complesso labirintico, avrete a disposizione una mappa autotracciante, ovvero che si compila automaticamente ogni volta che visitate una nuova locazione. Potrete anche difendervi dagli attacchi di altri Raptor o da insidie naturali grazie alla pistola automatica che vi portate appresso. Man mano che progredirete nell'avventura, vi imbatterete in una moltitudine di puzzle che devono essere risolti se si vuole progredire, come nella tradizione degli ultimi giochi usciti. Di primo acchito, Azrael's Tear sembra davvero un ottimo gioco, ma... c'è sempre un "ma" e lo trovate ampiamente esplicato nel commento.

Andrea "MAO" Della Calce

loro compito è quello di esplorare i nuovi siti archeologici che sono venuti alla luce dopo che la Terra è stata sconvolta da una serie di avvenimenti cataclismici come l'abbassamento del livello del mare nell'anno 1998.
Mi sembra assolutamente inutile sottolineare che queste scoperte sono assolutamente inestimabili e che l'interesse suscitato nei confronti dei media è stato enorme. Per contro, il rinvenimento di alcuni tesori e manufatti dal valore incalcolabile, ha creato una sorta di sciacallaggio da parte di alcuni privati e musei, pronti a tutto pur di impossessarsi di un pezzo di storia. I Raptor sono nati proprio in questo periodo e, se dovessero essere catalogati con un aggettivo, userei il

Recuperando i pezzi di tappezzeria per i vari dungeon, si potrà ricostruire questo affresco. A cosa serve? Boh...



La bassa risoluzione non è certo il massimo della vita, ma se non altro aiuta a far muovere il gioco più velocemente.

PC

**Azrael's Tear è stato una grandissima delusione, senza mezzi termini e giri di parole. Insomma, non capisco come diavolo sia possibile realizzare un gioco che non riesca a girare bene al massimo dettaglio nemmeno su un Pentium 133 equipaggiato con 24 MB di RAM e una S3 con 2 MB di VRAM! Attenzione che quando dico "non riesce a girare bene" intendo dire che scatta di brutto e anche con la modalità video settata in automatico, Azrael's Tear zoppica in maniera vistosa. La cosa che mi fa alterare ancora di più è che dietro una programmazione così grossolana e approssimativa, si nasconde (molto bene) un gioco potenzialmente ottimo e interessante, carico di grande suspance e mistero - tutte caratteristiche che non possono mancare al giorno d'oggi in una produzione di questo tipo. Non so cos'altro dire, sono talmente contrariato del fatto che non sono riuscito a giocarlo bene nemmeno sulla mia "belva" che a questo punto tirare le somme mi sembra abbastanza inutile, alla luce di quanto esposto poco più sopra. Insomma, se non si possiede almeno un Pentium 166, Azrael's Tear rimarrà un'utopia per la stragrande maggioranza degli utenti. E c'è poco da fare, visto che si muove come se la mole di poligoni (peraltro precalcolata) che si aggira per lo schermo sia la cosa più mastodontica che si sia mai vista su PC (mai sentito parare di Quake, Unreal e compagnia bella?). Gli Intelligent Games non hanno mantenuto fede al loro nome, visto e considerato che probabilmente il testing è stato evitato di buona lena. Alla Mindscape, però, dovrebbero iniziare a guardarsi in giro e cercare di recuperare un gruppo di programmatori nuovo, altrimenti rischia il tracollo se continua a fidarsi dei Cryo (morti e sepolti con Aliens: A Comic Book Adventure, però tutti riponiamo la nostra fiducia in Dragon Lore 2)(e io direi anche il seguito di MegaRace, ndMax) e di altri sviluppatori più o meno quotati. Ribadisco la mia delusione, ma se siete amanti delle avventure, avete un computer ninja e, soprattutto, siete alla ricerca di qualcosa di innovativo, allora Azrael's Tear potrebbe anche essere quello che fa per voi... Se solo non vi identificate in almeno una delle descrizioni di cui sopra, allora statene decisamente alla larga!
P. S: Un'ultima annotazione: il voto è la trasposizione numerica del commento esposto poco sopra, ma si alza di qualche punto se vi identificate in un possessore del sopracitato computer ninja oppure siete talmente amanti delle avventure che non può fregarvene di meno se il gioco è lento. Giusto per evitare inutili polemiche...**

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

77

GLOBALE

I Belée® GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department Exetera

Software Universe®

CONSOLLES department Exetera

GAMES MAC CD

7th Guest	138.000
Burn Cycle	95.000
Chess Master 3000	108.000
Colonization	138.000
Crime Patrol	118.000
Cyberwar	99.000
Daedalus Encounter	99.000
Doom II	145.000
Dragon's Lair	79.000
Fly Fishing	89.000
Harpoon Classic	105.000
Hell Cyberpunk	138.000
Indiana J. Fate of Atlantis	128.000
Johnny Mnemonic	128.000
Journeyman Project II	158.000
Jump Raven	119.000
King Quest VII	158.000
Lawnmower Man	128.000
Lunicus	128.000
Mad Dog Mc Creek	69.000
Monty Python	148.000
Myst	148.000
Police Quest IV	138.000
Return to Zork	138.000
Sim City 2000	148.000
Sim Tower	105.000
Space Ace	89.000
Spectre VR	118.000
Star Trek Omnipedia	Telefonare
Theme Park	128.000
Wing Commander III	148.000
Wolf Pack	118.000

ADULTS CD

Adult Movie Almanac	119.000
Big Town	49.900
California Daydreamer	49.000
Camp Double Dd	49.000
Carmen Film Interattivo	89.000
Damsels In Distress	49.900
Digital Seduction	49.000
Dream Girls	89.000
Endangered	49.000
Esplorando Moana	119.000
Evil Woman	49.900
Fuck Out The Wall	79.000
Fuck Tris	79.000
Girls of Sunset Strip	79.000
Graduation from F.u.	69.900
Hot Pics	49.000
Immortal Desire	49.000
L.a.strippers	79.000

PROMOZIONE CD ADULTS
prendi 3 titoli sconto 20% prendi 5 titoli sconto 30%

Magazin 1	59.000
Magazin 2	59.000
Magazin 3	59.000
Main Street Usa	89.000
Married Women	49.900
Mask	59.000
Movies Film I o II o III	69.000
New Wave Hookers 2	109.000
Penthouse Inter.vol.ii	169.000
Penthouse Interactive	159.000
Pinch of Pepper	69.000
Prison	99.900
Red Hot	49.900
Seductions	59.000
Sex Wurm	79.000
Super Hot Adult 6 Pak	99.900
Supermodels Exotic & Wild	89.000
Surfer Girl	79.000
Tight Squeeze	49.900
Top Heavy	49.900
Treasure Chest	59.000
Up & Coming Executive	49.900
Wacs	49.900

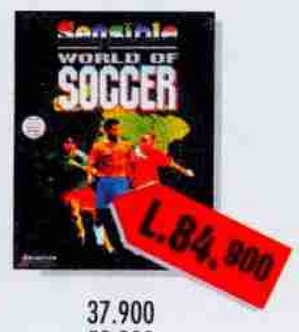
GAMES CD

11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Air Power	95.000
Absolute Zero	98.000
Aliens	79.000
Armored Fist	49.900
Big Red Racing	98.000
Buried in Time	89.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	95.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Command & Conquer	109.900
Command & C. Dat Disk	49.900
Crusader No Remorse	118.900
Cyberwar L. Man II (Ita)	49.900
Cyclemania (ITA)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Descent 2	95.000
Dig	Telefonare

Discworld	89.900
Double Trouble	88.000
Doom II	49.900
Doom Mania I or II -OEM-	39.900
Doom III Accessory Pack	59.000
Earth Siege 2	95.000
Ecstatica	49.900
F1	39.900
F1 G.P.2	89900
EF 2000 ITA	119.900
EF 2000	99.900
Fifa 96 ITA	88.900
Fifa 96	79.900
Fifa Soccer	49.900
Flight Light (Ita)	78.000
FX Fighter (Ita)	88.000
Gabriel Knight II	125.000
Grand Prix Manager	95.000
Hexen	84.900
Hokum Ka 50	49.900
Ice & Fire	95.000
Inca	49.000
Inca II	49.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	91.900
Iron Assault	49.900

GAMES CD

King Quest VII (Ita)	105.000
Johnny Bazookatone	95.000
Last Dynasty (Ita)	98.000
Locus	95.000
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	95.000
Maabus	99.000
Magic Carpet II	118.000
Metal Marins (Ita)	59.900
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet (Ita)	49.900



Mega Race -OEM-	37.900
Metal Marins	59.900
Michael Jordan Inflight	49.900
Micromachines II	95.000
Mirage	99.000
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
Nascar Racing	69.900
NBA Live 96 (Ita)	98.900
Need For Speed	89.900
Networks (Ita)	122.000
NHL 96	118.000
Pagan Ultima VIII	49.900
Panic In The Park	95.000

PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria	129.900
Phantasmagoria USA	99.900
Pinball Mania For Windows	99.000
Scudetto (ITA)	95.000
Police Swat	125.000
Primal Rage	85.000
Prisoner Of Ice (Ita)	128.000
Rebel Assault - Ribassato!	37.900
Rebel Assault II	99.000
Renegade	85.000

GAMES CD

Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	75.000
Scramer ITA	85.000
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Shellshock	95.000
Shivers	125.000
Sensible World of Soccer	85.000
Sim Tower	105.000
Space Quest VI - Roger Wil.	89.000
Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tempest-2000	85.000
Tennis Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
Under a Killing Moon (ita) upgr.	19.900
Virtual Pool	115.000
War Craft 2 (Ita)	95.000
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	Telefonare
Woodruff ITA0	49.900
X Wing Enhanced	49.900

Sei un rivenditore?
Cerchi un buon distributore? oppure vuoi aprire un negozio Software Universe®? telefona 02-42.22.684!

Pentium 75 Mhz BRAIN - Mainboard Intel triton 256Kb Cache - HD Conner 635 Mb - Ram 8Mb CTRL I/O IDE Integrato - Floppy 1.44 Mb Epson **Monitor 14"** MPR II LR NI 1024 x 768 - SVGA 16 Milioni di colori PCI 1Mb - Tastiera italiana 102 Tasti + Mouse - Win 95 o MS Dos 6.22 + Win 3.11

1.879.000 + IVA

Upgrade HD 1Gb + L. 99.900 + IVA

Pack Multimediale: CD4X - S. Blaster 16 comp. Casse Acustiche 40W Ampl. L. 349.000 + IVA

Packard Bell Pentium 75Mhz 1GbHD 8Mb Ram Cache EDO con Win 95 - Works - Publisher

2.159.000 + IVA

Monitor 14" Packard Bell L. 450.000 + IVA

★ ★ ★ ★ ★

Packard Bell P. 75Mhz 1GbHD 8Mb Ram Cache EDO CD4X S.Blaster 16 Modem 28.8 Telefono Segreteria - Radio - Telecomando - Navigator Window 95 Works - Publisher e altri 29 programmi

3.199.000 + IVA

Monitor 14" NI Packard Bell L. 399.000 + IVA

VideoOnLine
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

QUI PUOI USARE VISA MasterCard CartaSi

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Tel. 02 - 42 300 10

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

Punto vendita: MILANO via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10

Punto vendita: GALLARATE-VA centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

PostalDream

Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

Tuffati in un MARE di OFFERTE

Telefonare anche per i prodotti non visibili.

Memory Card per AMIGA 600/1200

Espansioni PCMCIA

SUPER OFFERTA

cod. ESP05F
L. 126.000

cod. ESP06F
L. 212.000

cod. ESP07F
L. 392.000

Drive Esterno Amiga Passante

cod. DRI03G L. 132.500

Sintonizzatore TV

cod. TUN01L L. 176.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

Espansione Esterna da 2MB per Amiga 500 - 500 plus - 1000

cod. ESP04F • L. 311.000

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mb

NOVITA'

AMIGA

FOX Keyboard

cod. INT 02D L. 65.000

Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

NOVITA'

AMIGA 1200/4000

SUPERVGAMI

cod.SVG 01D L. 243.000

Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA

Espansione Velocizzatrice per Amiga 1200 - 32 bit

cod. ESP09F L. 196.000

Espansione per Amiga 1200, versatile, che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 196.000. La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE 1Mb £. 75.000

PC e COMPATIBILI

Player Melody

cod. MID 02D L. 47.000

Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (é utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)

NOVITA'

ACCESSORI PER C 64

CONFEZIONE DA 10 CASSETTE CON 60 GIOCHI L. 14.000
(DISPONIBILE 6 CONFEZIONI)

• ALIMENTATORE	L. 42.500
• CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000
• CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
• CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
• RESET DI MEMORIA/DUPLICAT.	L. 7.900
• PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
• PROVA JOYSTICK	L. 14.500
• JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
• JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
• MOVIOLA	L. 12.000
• COVER C64 NEWOLD	L. 9.900
• COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

PER ORDINARE SERIATE
24068 (Bergamo) Via Correggio, 13

Tel. 035/32.17.06
Fax 035/32.17.09

Tutti i giorni dal lunedi al venerdi
dalle ore 9,00 alle ore 12,30
Dalle ore 14,30 alle ore 19,00

Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome

indirizzo | N° civico

città | (Prov) | C.A.P.

pref. | telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

☐ pagherò al postino

☐ allego ricevuta vaglia postale

☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione	L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente	L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso	L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA

totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

TGM

OFFENSIVE

The Ultimate Strategical Command Game

Ovverosia, "il wargame per tutti"...

Nel tentativo di produrre una simulazione bellica per tutti i palati, la Ocean e il suo team hanno deciso di lasciare da parte tutte quelle infinite serie di opzioni che rendono un wargame storico terribilmente accurato, ma anche (per alcuni) terribilmente noioso, e concentrarsi invece completamente sull'ambientazione. A mano a mano che l'hardware diventa più potente e i giocatori meno competenti (tra cui il sottoscritto) in materia storica, il cliché del wargame suddiviso in turni, con centomila parametri da settare e una serie apocalittica di variabili di cui tenere conto va sempre meno di moda, e da X-COM in poi, fino ad arrivare ai recenti successoni quali Command & Conquer o Warcraft II, l'orientamento è stato quello di semplificare il più possibile l'interfaccia. Alcuni, come la SSI, hanno deciso di non adeguarsi al mercato mantenendo un elevato standard di sofisticatezza nelle loro simulazioni, ma gli attuali gusti dei consumatori danno ampiamente ragione a Westwood e Blizzard. Personalmente la cosa un po' mi dispiace, perché io alla SSI ci sono legato sentimentalmente per essere stata licenziataria di AD&D, ma d'altronde devo anche riconoscere che l'evoluzione in questa direzione del modo di programmare i wargame non potrà che diffonderne la passione nel grande pubblico. E se qualcuno poi desiderasse davvero giocare qualcosa di storicamente fedele, ricreando nei minimi dettagli le ambientazioni e le forze in campo, oltre che a regolare effettivamente tutte le variabili del caso, i titoli "per specialisti" non gli mancheranno di certo.

Offensive, del quale prima di ritrovarmi tra le mani il CD non avevo per la verità sentito niente, appartiene alla categoria dei wargame 'divulgativi' di cui vi dicevo. Vi proporrà una serie di missioni ambientate sullo sfondo della II Guerra Mondiale nelle quali stare dalla parte degli Alleati o dei nazistoni. Ognuna delle missioni è suddivisa in una serie di "scenari" o ambientazioni, delle quali prima di iniziare lo scontro vero e proprio vi viene fornita una mappa con gli obiettivi da ottenere. Obiettivi, beninteso, mutevoli a seconda che stiate giocando al comando di una o dell'altra parte. Come dice il manuale, però, "...immaginare l'evoluzione della guerra nel caso le battaglie non fossero andate come in effetti successe esula dallo scopo di Offensive" (bel modo di dire "Sarebbe stato troppo difficile predisporre centomila scenari alternativi a seconda dell'esito delle vostre battaglie, o miei esigentissimi clienti"), perciò qualora riusciate a vincere nei panni dei nazisti dovrete sorbirvi costantemente una schermata nella quale vi viene spiegato che siete dei grandi generali, ma tutti i vostri sforzi sono stati vani perché, comunque, le cose sono andate nella maniera decisa dal destino. Tale schermata testuale, confortata da una voce narrante per gli eventuali videogiocatori ciechi che si avvalgono del metodo-braille, conclude ogni livello insieme con la password necessaria a una successiva ripresa della partita.

Qui comincia l'avventura... Da che parte starete, con gli alleati o le truppe teutoniche?

Ed eccolo qui, tutto il succo del gioco nel suo splendore! Mentre sulla mappa principale si sta svolgendo un combattimento, nella zona in alto a destra si trova la mappa generica del terreno circostante, affiancata dagli indicatori dei combattimenti in svolgimento.

Il gioco vero e proprio è strutturato in visuale isometrica dall'alto, con le forze in campo suddivise in unità di uno, due o quattro uomini a seconda della loro entità e con un diverso aspetto grafico a seconda dell'armamento. Mediante un semplice sistema di cliccaggio dovrete selezionarle e impartire loro una tra le quattro direttive principali: spostarsi, attaccare, resistere o fuggire. Ad ognuna di queste dovrete poi, ovviamente, associare una locazione o un'unità nemica. Nel caso selezioniate l'unità o il bersaglio sbagliati basta cliccare altrove per abortire l'azione, mentre per dare maggiore flessibilità ai comandi potrete delimitare un'intera area della (non grande) mappa all'interno della quale tutte le unità verranno influenzate dagli ordini.

Per gestire al meglio lo scontro potrete rifarvi a una semplice serie di opzioni con cui visualizzare il campo di battaglia nel suo insieme, modificare la prospettiva e il livello di zoom e, come al solito, rinunciare o tornare al DOS.

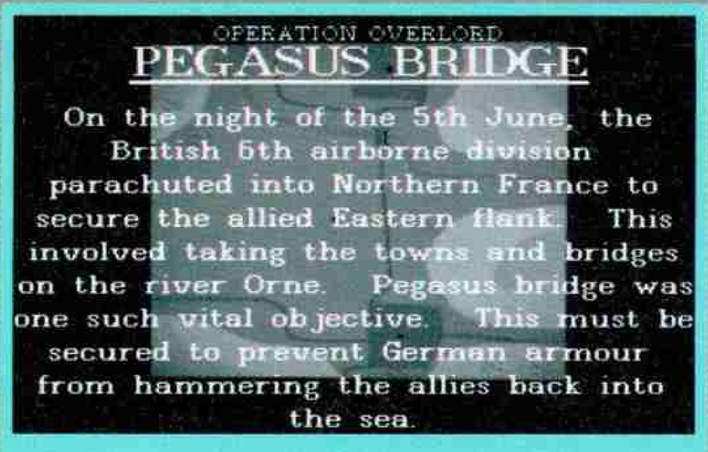
Al momento di dare un ordine a un'unità, il comp vi mostrerà graficamente il suo livello di morale, forza d'attacco e di difesa, così da evitare di mandare dei soldati già sfiniti dalle ferite contro una camionetta carica di pimpanti avversari in completo da ricevimento, mentre non appena vi addentrerete un po' nel gioco diventerà importante recuperare le scatole contenenti i rifornimenti di munizioni, medicine e morale. Se mi promettete di non ridere, vi cito la patetica giustificazione di come una scatola grigia possa ridare morale alle truppe: ebbene non contiene né soldi né un Pentium nuovo di zecca, bensì un sacco di "propaganda militare"! Sono sicuro che per uomini circondati dalle cannonate e dai cadaveri

Quella specie di hovercraft in basso a sinistra è in realtà un cingolato nazista, che vi assicuro fare molto male!

Hmm... Quei buchi nel terreno sono trincee o il risultato di qualche "caramella" nemica?

degli amici più cari un pacco di volantini dev'essere stato veramente tonificante.
Alcune situazioni particolari di gioco comprendono l'arrivo di rinforzi via mare o per via aerea, a seconda di dove si svolge lo scenario, mentre spesso troverete dei veicoli incustoditi sui quali far salire le vostre unità per poi trasportarli in giro per il territorio adiacente.
Nello scenario di ogni battaglia ci sono abitazioni e dislivelli, che influenzano la velocità di movimento della truppa e ne ostacolano o facilitano la visibilità. Molto spesso l'occupazione di una di queste alture o dei palazzi costituisce uno degli obiettivi fondamentali. Il computer stesso vi evita la fatica di capire che avete vinto, interrompendo automaticamente lo scontro non appena l'ultimo dei nemici in posizione strategicamente rilevante viene meno.
Cambiando argomento, la musica che accompagna il gioco è una specie di marcia militare, la cui intensità varia leggermente diventando più "marziale" quando lanciate un attacco, mentre potrete accertare l'avvenuta ricezione degli ordini dai vari speeches dei combattenti stessi ("Yes, sir!", "Forward, then!" and so on... "eccetera eccetera" qui non ci stava bene). La voce narrante di cui sopra vi leggerà le schermate di introduzione e fine scenario, mentre la musica migliore tra tutte è secondo me quella dell'intro.
Prima di passare al commento permettetemi una piccola considerazione, che vi potrà sembrare fuori luogo, ma essendomi documentato leggendo le pagine storiche del manuale mi sembra giusto fare: Offensive è un videogioco ambientato nella SECONDA GUERRA MONDIALE, gente, una tragedia enorme della quale si sta oggigiorno, secondo me, perdendo un po' la memoria storica. Se vi dovesse capitare di giocarci, non fermatevi alla presunta avventurosità del resoconto che gli autori (in questo caso sicuramente degli studiosi) fanno nel manuale, ma riflettete per conto vostro sull'argomento con gli occhi dell'uomo e non del videoplayer. Un dotto storico italiano disse che gli eventi sono soggetti a ripetersi e, almeno in questo caso, con le prospettive che ciò comporta credo proprio che tutti debbano fare il massimo per evitarlo. Una volta concluso il momento di riflessione, comunque, riempiteli di piombo!!!

Alessandro La Spada

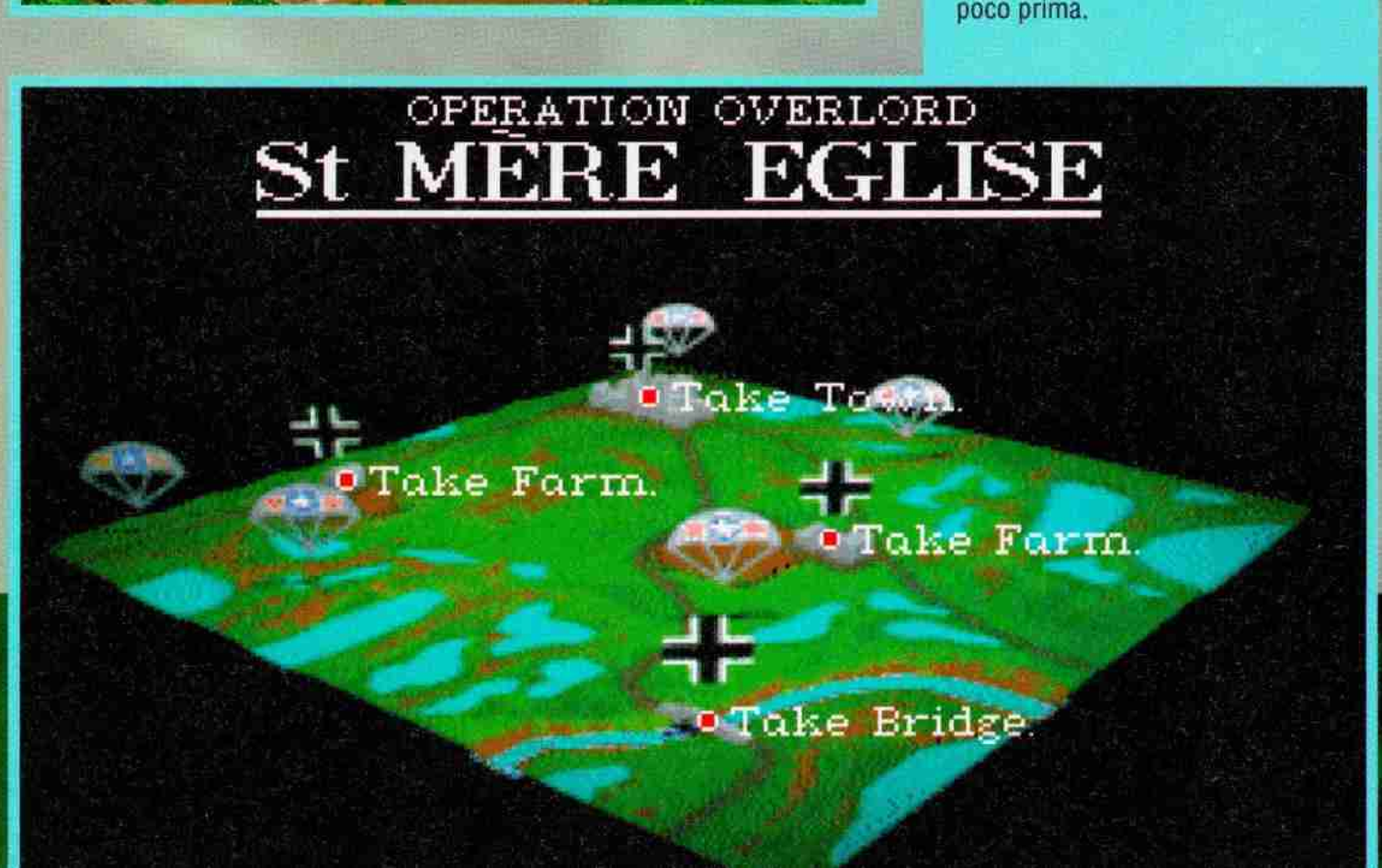


Il briefing della missione cerca sempre di caricare lo scenario d'atmosfera

Città come questa sono sempre uno degli obiettivi focali dello scenario, da tenere o conquistare.

I danni qui non sono molto ingenti, almeno per ora. Notate sulla sinistra le due spade incrociate, avvertimento per il giocatore che in un'altra zona dello scenario c'è in atto uno scontro.

Ecco la mappa iniziale da cui ricavare sinteticamente obiettivi e posizioni di partenza, sia degli alleati che dei nazisti. Fa diretto riferimento al briefing, mostrato poco prima.



PC

Secondo me i wargame sono un genere di quelli "chiusi", di quelli cioè che non attrae nuovi estimatori a meno che non si sia già appassionati del genere per conto proprio. Voglio dire, se qualcuno non avesse ancora mai visto un clone di Doom e l'amico di turno gli mostrasse un bel Duke 3D, meglio ancora su una macchina pompata, è probabile che il tapino si converta all'ultraviolenza e all'esplorazione degli scenari texturizzati.
Ma se lo stesso amico carica invece Settlers II non è detto, pur essendo - mi dicono - un gran bel gioco, che l'effetto sia lo stesso. È forse per questo che, specie in Italia, il wargame tradizionale non ha avuto un grandissimo mercato. Questo Offensive, sulla scia dei successi più o meno recenti che hanno determinato l'inversione di tendenza di cui dicevo nella descrizione, cerca di eliminare qualsiasi tipo di complicazione sia nel controllo del gioco sia nella gestione della partita. È, in sostanza, un arcade nel quale dovete solo selezionare tre cose: la vostra unità, una genericissima azione di movimento senza attacco o con attacco, e l'unità nemica. Non avrete nessun controllo sulla preparazione, dotazione di armamenti, su come portare l'attacco, sul tipo di manovra.... Insomma proprio niente. Avevo pensato di inserire una serie di box su tutte le armi presenti nel gioco per aiutarvi a sceglierle, ma non lo farò perché in realtà voi non ne sceglierete neanche una. Capisco la necessità di rispettare la situazione storica degli schieramenti, però potevano almeno definire un ammontare generale permettendovi poi di ripartirlo tra le truppe. Se mi sbaglio e qualche navigato wargamer volesse dimostrarmi che è meglio così, comunque, sarò ben felice di sentire la sua opinione.
A parte questo, l'area dello scenario è veramente piccola, tanto è vero che giocando al livello minimo di zoom potrete anche fare a meno della mappa generale, e tutta la grafica in-game è veramente scialba (bassa risoluzione è una cosa, bassa risoluzione con colori confusi e generale senso di approssimazione è ben altro). La presentazione, invece, è molto carina con poche schermate essenziali di introduzione e spiegazione degli obiettivi.
Il sonoro ve l'ho già descritto più sopra e perciò non mi ripeto, dovreste già avere capito che non vi servirà una AWE32 per godervelo e, se non ce l'avete, non è il caso di comprarla per Offensive.
Secondo me questo gioco resta a metà tra la ricostruzione storica, della quale ha l'atmosfera, e l'arcade di guerra del quale ha la facilità ma un livello tecnico insufficiente, arrivando a scontentare tutti i possibili fruitori. L'appassionato desidera maggiore dettaglio, il neofita vuole qualcosa di tecnicamente più impressionante. Con ciò non voglio dire che sia brutto (lo so che lo preciso sempre, ma quando un gioco secondo me è brutto troverete esplicitamente scritto "questo gioco è brutto"), però si rivolge a una categoria di utilizzatori che, forse, non c'è: i neofiti senza pretese.

HARDWARE

Per giocare a questa perla vi serviranno un PC 486 DX2/66 minimo, con 8 mega di RAM e 512K di memoria video, una Soundblaster e un CD 2X. L'installazione su hard-disk si porta via "appena" 10 mega.

PRESENTAZIONE 80%
GRAFICA 60%
SONORO 80%
GIOCABILITA' 70%
LONGEVITA' 70%

GLOBALE 71

KICK OFF 96

Sulla cresta dell'onda degli Europei che si stanno per concludere (oggi è venerdì e domenica c'è la finale tra Germania e Repubblica Ceca), la Anco torna sotto le luci della ribalta videoludica con Kick Off '96, un nome che è già stato consegnato alla storia... (A posteriori, non era forse il caso di lasciarlo lì dov'era?

Qualche tempo fa, MA recensì Dungeon Master II e si lanciò in una dissertazione abbastanza filosofica sul fatto che non fosse il caso di andare a disturbare i giochi che hanno fatto la storia (e che ora sono lassù, da qualche parte, nel paradiso dei videogiochi...) con seguiti che non aggiungono nulla al predecessore e che, soprattutto, ne infangano il nome.
Bene, Kick Off non ha certo bisogno di presentazioni e ognuno di noi, in epoche e tempi diversi, ci avrà certamente giocato e si sarà entusiasmato. Tuttora, Kick Off rimane come una delle migliori simulazioni calcistiche di sempre. Già con l'uscita di Kick Off 3, il ricordo dei primi due capitoli si sbiadì inevitabilmente, insozzato da una realizzazione non proprio esemplare (ricordo a tutti che il creatore della serie, il mitico Dino Dini levò le tende e realizzò il SUO Kick Off 3 sotto l'ala protettrice della Virgin, chiamandolo Goal!. Il terzo capitolo della serie prodotto dalla Anco, venne invece sviluppato da programmatori interni e, purtroppo, la differenza si è vista...).
Ma basta guardare al passato e diamo un'occhiata al presente.
Kick Off '96 si presenta subito malissimo a causa di una confezione non proprio splendida, un manualetto striminzito e un CD senza neppure la copertina.
Mi sembra quindi opportuno passare subito ad analizzare gli aspetti puramente ludici del gioco, che obiettivamente sono quelli che più interessano sia a voi sia a me.

Un'immagine tratta dalla partita Francia-Spagna. Come potete constatare con i vostri occhi, questa visuale ricorda molto Fifa, peccato che sia realizzata, come l'intero gioco, in maniera del tutto approssimativa. Notare la prospettiva oscena della porta...

Un'altra visuale: evitatela se portate gli occhiali.

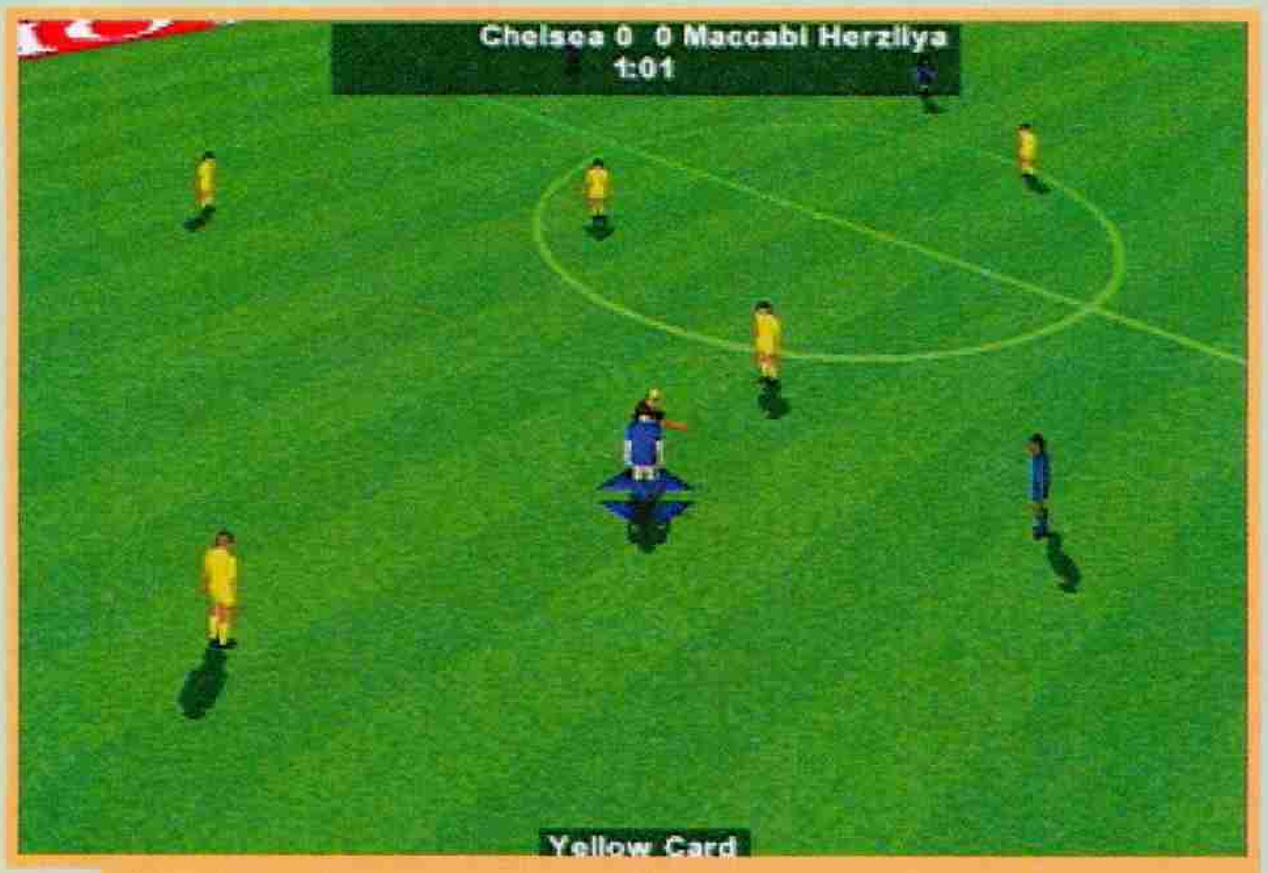
La schermata delle amichevoli dalla quale è possibile scegliere le squadre che si devono affrontare. Partite strane come questa (Chelsea contro Israele), sono all'ordine del giorno.

Prima di ogni partita, apparirà questa schermata che, almeno teoricamente, dovrebbe illustrare lo stadio dove si svolgerà di lì a pochi secondi l'incontro. Peccato che, in realtà, gli stadi siano tutti uguali.

Secondo voi questo giocatore che movimento ha fatto? Un colpo di testa o una sforbiciata? Mah, io non sono riuscito a capirlo nemmeno guardando il replay... Comunque sia, la palla è terminata sul fondo.

Terminata l'installazione e configurato il tutto, apparirà una schermata con le canoniche voci che invitano a selezionare il tipo di gioco che si vuole disputare, le opzioni e così via.
Tra queste spicca senz'ombra di dubbio quella dedicata ai Dream Team, delle squadre che è possibile creare da zero e comporre estrapolando giocatori da qualsiasi società del mondo (e che sono davvero tante, dall'Azerbaijan al Belgio, dalla Bielorussia all'Albania, giusto per citare le più stravaganti).
Parlando del gioco vero e proprio, vi dico subito che è possibile scegliere tra diverse visuali e tra l'alta e la bassa risoluzione (quest'ultima di una fattura decisa-

REVIEW



Una brutta entrata sulle gambe di un avversario mi è costata questo meritatissimo cartellino giallo. Peccato che la visuale non aiuti parecchio a decifrare la situazione.

Con l'opzione Dream Team è possibile creare delle squadre completamente con i giocatori già esistenti, ognuno dei quali è valutato con un voto (il pallino giallo) che va da 1 a 50. Questa è la All-Star inglese, almeno per il sottoscritto. Ma manca Vialli...

Come potete vedere, la bassa risoluzione non è il massimo della vita.

Un'immagine abbastanza spettacolare di una bella parata del portiere iberico.

Per i rinvii, i calci di punizione e più in generale per tutti i calci piazzati, il metodo di controllo è quello già visto in Striker.

mente mediocre). Il sistema di controllo è abbastanza caotico e confusionario, tant'è che anche con un joypad a quattro tasti ho avuto delle difficoltà nel capire come funzionasse il tutto: se avete una tastiera, probabilmente impazzirete.
Durante una partita è possibile richiamare in qualsiasi momento un menu dal quale viene permesso di verificare le statistiche dell'incontro e la valutazione dei giocatori (con i classici voti scolastici tipici de La Gazzetta Dello Sport) e prendere quindi dei provvedimenti in caso qualcuno non stia giocando come deve.
I calciatori sono classificati con dei valori numerici che vanno dall'1 al 50 in ordine discendente: ciò significa che è un giocatore che ha un valore di 3 (o meno) è praticamente un campione e sarà sicuramente più in gamba di quello che ha 48...
Per battere i calci piazzati, vi verrà in aiuto un sistema di puntatori molto simile a quello di Striker, ovvero con tanti pallini che formano la traiettoria e una croce che indica dove dovrà atterrare a grandi linee il pallone.
Non mi sembra che ci sia altro da aggiungere, perciò vi invito a leggere il commento e la pagella per sapere com'è, alla fin fine, questo Kick Off '96, anche se i più svegli avranno sicuramente capito al volo cosa ne penso...

Andrea "MAO" Della Calce

PC

Mah, questo mese non me ne è andata bene una: solo grosse delusioni venute da prodotti che, sulla carta, si dimostravano decisamente validi. A essere sinceri fino in fondo non è che mi aspettassi granché da questo Kick Off '96, viste le recenti produzioni della Anco (Kick Off 3 e Player Manager 2), ma in un clima di questo genere e, soprattutto, con le nuove tecnologie che ogni giorno diventano sempre più abbordabili e numerose, mi aspettavo un prodotto non eccelso ma quantomeno competitivo. Kick Off '96 non soddisfa nessuna di queste richieste per dei motivi che adesso esplicherò più nel dettaglio. Per quanto riguarda la grafica, vi dico subito di non farvi trarre in inganno dalle foto: le animazioni sono assolutamente approssimative e mancano di parecchi frame. In alta risoluzione KO96 risulta quasi accettabile, ma in bassa e un vero tormento! Stendiamo un velo pietoso sul sonoro, ai limiti della decenza (quando commettete o subite un fallo, il calciatore emette un urlo degno di un lottatore di Tekken 2!). Il sistema di controllo non è per nulla user-friendly e si rifà a quello dell'antico Kick Off, ovvero con la palla che non rimane incollata al piede, ma si sposta in base al movimento del calciatore, praticamente a spinta. Se nei primi due Kick Off, che avevano una visuale ampia e a volo d'uccello, questo metodo risultava essere il più indicato, in Kick Off '96 è semplicemente una scocciatura. Come se questo non bastasse, la giocabilità tocca minimi storici in quanto è quasi praticamente impossibile segnare: su un sacco di partite che ho disputato, la stragrande maggioranza di queste è terminata a reti inviolate, visto che i portieri si comportano come dei veri e propri Rambo e non ne lasciano passare una manco a spararli.
Per contro, ma sicuramente non basta, ci sono una dose massiccia di opzioni e la possibilità di creare la propria squadra prendendo i giocatori da una qualsiasi società del mondo, anche se non è possibile modificare quelle già esistenti.
Insomma, non ci siamo proprio: quando a tiranneggiare ci sono in giro giochi come Euro 96 e Fifa 96. Mah, non so proprio a chi potrebbe interessare...

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

69
GLOBALE

CD DEDICATO ITALIANO®

Interplay™

Conquest of the New World™

UN NUOVO MONDO NELLE TUE MANI

DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95 CON 8 Mb DI RAM, 486 DX/66, 5 Mb LIBERI SU HD, SCHEDA SVGA, SCHEDA SONORA COMPATIBILE WINDOWS '95, CD.Rom DOPPIA VELOCITÀ, MOUSE.

Numero Verde
167-821177

Sei un esploratore all'epoca delle grandi scoperte, ingaggiato da una delle Grandi Potenze (Inghilterra, Olanda, Spagna, Francia o Portogallo) per raggiungere il nuovo mondo e colonizzarlo. Potrai conquistare terreno negoziando e commerciando, sfruttando al massimo le tue abilità diplomatiche, ma, quando tutti i tentativi falliscono, l'unica soluzione potrebbe essere la guerra...

CONQUEST è l'unico gioco di strategia che offre un'opzione multiplayer di altissimo livello a sei giocatori.

£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

CATFIGHT

THE ULTIMATE FEMALE FIGHTING GAME

FROM ATLANTEAN INTERACTIVE

Atlantean Interactive Games

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON srl

Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.

SPEED RAGE

Sgomma, impenna e giù a manetta. Sarà una frase applicabile anche ai motoscafi e ai dune buggy che ci aspettano in questo divertente gioco di corse arcade?

Questo genere di giochi è uno dei miei preferiti; veloci, divertenti e stimolanti. Di solito ci si trovano una decina di personaggi, ognuno con la sua brava storiella e ognuno con il suo veicolo più o meno personalizzato.
Quando ho caricato per la prima volta Speed Rage, in effetti, mi aspettavo qualcosa del genere. Invece, subito dopo la lunga introduzione animata (alla Telstar devono avere dei grafici in sovrannumero), mi sono trovato davanti a una serie di menu che definire scarni è un eufemismo. Scritte su fondo nero, possibilità di scegliere tra tre o quattro modalità di gioco, alcune opzioni sui comandi e basta.
La cosa che mi ha lasciato maggiormente perplesso è però stata la scelta disponibile per quanto riguarda gli scenari dove correre. Acqua o deserto, fine. Confesso che all'inizio credevo fossero solo i primi due mondi disponibili, ma ormai li ho finiti tutti e due, e non è saltato fuori niente altro, per cui non credo ci sia di più (anche se non lo escludo, perché il CD del gioco è arrivato senza istruzioni).
Mi sono fatto comunque coraggio e ho scelto la modalità di gioco 'Speed', vale a dire il solito campionato a punti, preparandomi a schizzare come un pazzo sul mio motoscafo.
Un altra mazzata è arrivata nel momento della selezione del personaggio. Sette anonimi CPU 1-7 e un altrettanto anonimo Player 1. Dove sono tutti i personaggi cui si finisce per affezionarsi presenti, tanto per non fare nomi, in World Rally Fever? Okay, in fondo non sono fondamentali.
Inserito il nome (e dopo due caricamenti, secondo me evitabili con un'installazione progettata meglio) mi trovo così in pista. La prima impressione è terribile: abituati all'alta risoluzione ormai la semplice VGA di Speed Rage risulta quasi indecifrabile. Sulla linea di partenza sono schierati otto veicoli identici, dall'aspetto piuttosto improbabile. Alla partenza il fondale, composto fondamentalmente da alberi sullo sfondo e da tremende boe ondeggianti a delimitare la pista, inizia a venirmi incontro a velocità folle, e io perdo la bussola, nonché la gara.
Questo è stato il primo impatto con il gioco, soltanto leggermente migliore nella versione dune buggy.
Ovviamente, però, non mi sono fermato qui, e devo ammettere che giocando più a lungo a Speed Rage emergono anche dei lati positivi.
Il primo, innegabile e più importante, è che alla fin fine ci si diverte a correre, anche perché ai livelli più alti di difficoltà vincere non è semplice; a questo fatto contribuisce non poco l'incredibile maneggevolezza dei mezzi che vi troverete a guidare, che in molte occasioni vi permetterà di rimediare a situazioni apparentemente disperate; specie con il motoscafo vi troverete impegnati in slalom clamorosi tra una serie di boe e un'altra. Elemento particolare del sistema di comando è che manterrete il controllo della direzione anche durante i salti, cosa forse non molto realistica ma utile.
Il secondo lato positivo è che si scopre presto la presenza dei gadget classici di

Gli avvoltoi volteggiano sopra la nostra dune buggy, che ha appena mancato un bonus ed è messa davvero male. A proposito di avvoltoi: notate che sono grandi il doppio della macchina, e pensate che, nonostante voi andiate a cento all'ora, loro continuano a volteggiare lentamente sopra di voi...

Una situazione tipica delle gare su motoscafi: non si capisce niente. Qui il nostro mezzo non è visibile, perché è attivata la visuale a tutto schermo, che, tra l'altro, rende il controllo del natante una delle cose più difficili mai viste in natura (p.s.: notate la freccia verde, ci vuole fare andare a sbattere!).

A bordo di questo veicolo, dall'aspetto particolarmente cattivo (notate il cannone), dovrete affrontare i vostri sette avversari computerizzati nel più classico dei campionati. Purtroppo, come si vede, gli avversari non sono dei personaggi caratteristici come quelli di WRF, ma dei semplici CPU1, CPU2 e via così.

La barra dei comandi in alto allo schermo serve per tenervi sempre informati sulla quantità di oggetti in vostro possesso, mentre in basso si possono osservare il radar della pista e la situazione di classifica, completa di tempi. La freccia verde indica la direzione da seguire, ma non fidatevi troppo...

REVIEW

Ancora la visuale in prima persona. Guardate la grafica, e poi immaginate di vedervela arrivare addosso ad altà velocità. Un'esperienza assolutamente scioccante, che non lascia nemmeno il tempo di capire che succede.

Superare tutti questi motoscafi non sarà un problema; basterà spedirne un paio a schiantarsi contro le boe che delimitano la pista. Anche se non riesco a capire il perché, vincere le gare sull'acqua è molto più semplice che fare lo stesso con quelle sulla terraferma.

Questa modalità, senza dubbio molto divertente, è però parzialmente rovinata dal fatto che già la grafica è caotica a pieno schermo, provate poi a immaginarvi di dividere il tutto a metà; resta comunque un'esperienza da provare con un amico.
Andando avanti nel gioco ci si rende sempre più conto che si tratta di un titolo senza troppe pretese. I circuiti, per cominciare, sono tutti molto simili tra di loro, troppo simili, senza contare il fatto che sono soltanto venti, che, permettetemi, sono una miseria.
Anche il sonoro è ben lungi dall'essere eccezionale. Una voce digitalizzata (piuttosto odiosa) che urla quando raccogliete qualcosa, il rumore del motore e pochissimi effetti (dai terribili, come le botte contro i bordi della pista, ai molto belli, come il rumore del motoscafo che ricade in acqua dopo un salto). Le musiche sono piuttosto orecchiabili, non trovo particolari stonati.
Ultimo difetto che mi viene in mente è la totale assenza di atmosfera prima e dopo delle gare. Classifiche piuttosto squallide e, alla fine di una lega vinta alla grande, nemmeno una schermata di congratulazioni.

Davide Solbiati

La tabella del campionato, qui ancora a zero gare concluse. In totale le gare di una lega sono dieci, tutte per altro piuttosto simili tra loro. Per vincere dovrete faticare abbastanza, dal momento che almeno uno dei concorrenti gestiti dal computer andrà sempre come una scheggia.

Una cosa molto buona è la presenza di questo comodo split screen, che permette anche a chi non è collegato in rete (come me) di provare a giocare contro un avversario umano; sicuramente la cosa più divertente di tutto il gioco.

questo tipo di gioco. Durante le gare potremo cercare scorciatoie in grado di farci guadagnare tempo, utilizzare dei teletrasporti per saltare da una parte all'altra della pista, raccogliere bonus esplosivi con cui fare degli scherzetti poco piacevoli ai nostri avversari (evitando, possibilmente, i loro).
Altra iniezione di vita al prodotto viene dalla possibilità di giocare in due sullo stesso computer, con lo split screen reso famoso da Pit Stop II anni e anni fa.

Pronti, via! La partenza è un momento molto importante. Se siete primi non avrete particolari problemi, ma se sarete come me in questa gara (ultimo) le cose si metteranno subito male; per superare tutti ci metterete del tempo, e nel frattempo i primi avranno preso il largo.

PC

Speed Rage è fuor di dubbio un titolo abbastanza divertente, come tutti quelli del suo genere realizzati con un minimo di competenza.
Certo non arriva ai livelli di World Rally Fever, per tutta una serie di motivi che vedrò di chiarire, ma resta un titolo dignitoso, in grado di divertire a sufficienza il giocatore.
Elenchiamo così questi difetti, che sono sia di carattere tecnico che di carattere, per così dire, concettuale. Tralasciando i caricamenti prima di ogni pista, un po' troppo evidenti, la prima cosa che si nota, e non potrebbe essere altrimenti, è l'eccessiva impressione di confusione che si viene a creare sullo schermo, causata sia da una grafica piuttosto caotica che dalla presenza di cento cose tutte assieme; questo elemento, purtroppo, toglie una buona fetta del divertimento, dato che in certe situazioni è veramente difficile capire che cosa sta succedendo. È poi vero che il sonoro è buono, ma personalmente lo ritengo più adatto a un telefilm della serie 'Missione Impossibile' che a un gioco di corse arcade.
L'altro difetto di Speed Rage, di gran lunga più grave, è la scarsità di veicoli e piste disponibili. Parliamoci chiaro: un motoscafo, una dune buggy e venti piste sono davvero troppo pochi; ci volevano almeno un altro paio di mezzi e un'altra ventina di piste (magari più differenziate tra loro). Una volta finite le due leghe (non ci vorrà molto) non resterà molto da fare. Meno male che sarà sempre possibile sfidare un amico con lo split screen.
Insomma, vedete voi: se non siete tipi di troppe pretese Speed Rage può essere un buon titolo, ma io vi avverto, non crediate di trovarvi fra le mani un nuovo World Rally Fever.

H A R D W A R E

Speed Rage si accontenta veramente di poco spazio sul vostro hard disk: gli bastano un paio di mega. Per il sonoro sono supportate le solite schede audio, mentre per il video basta dire che l'intero gioco è in VGA. I controlli, via tastiera o via joystick, sono per fortuna facili da gestire, cosa che compensa in parte il fatto che si ha sempre pochissimo tempo per capire dove andare. Per quanto riguarda il processore minimo per far girare il tutto non dispongo di dati certi, ma considerato che la mole di dati da gestire non dovrebbe essere enorme credo che un DX4/100 dovrebbe cavarsela più che bene.

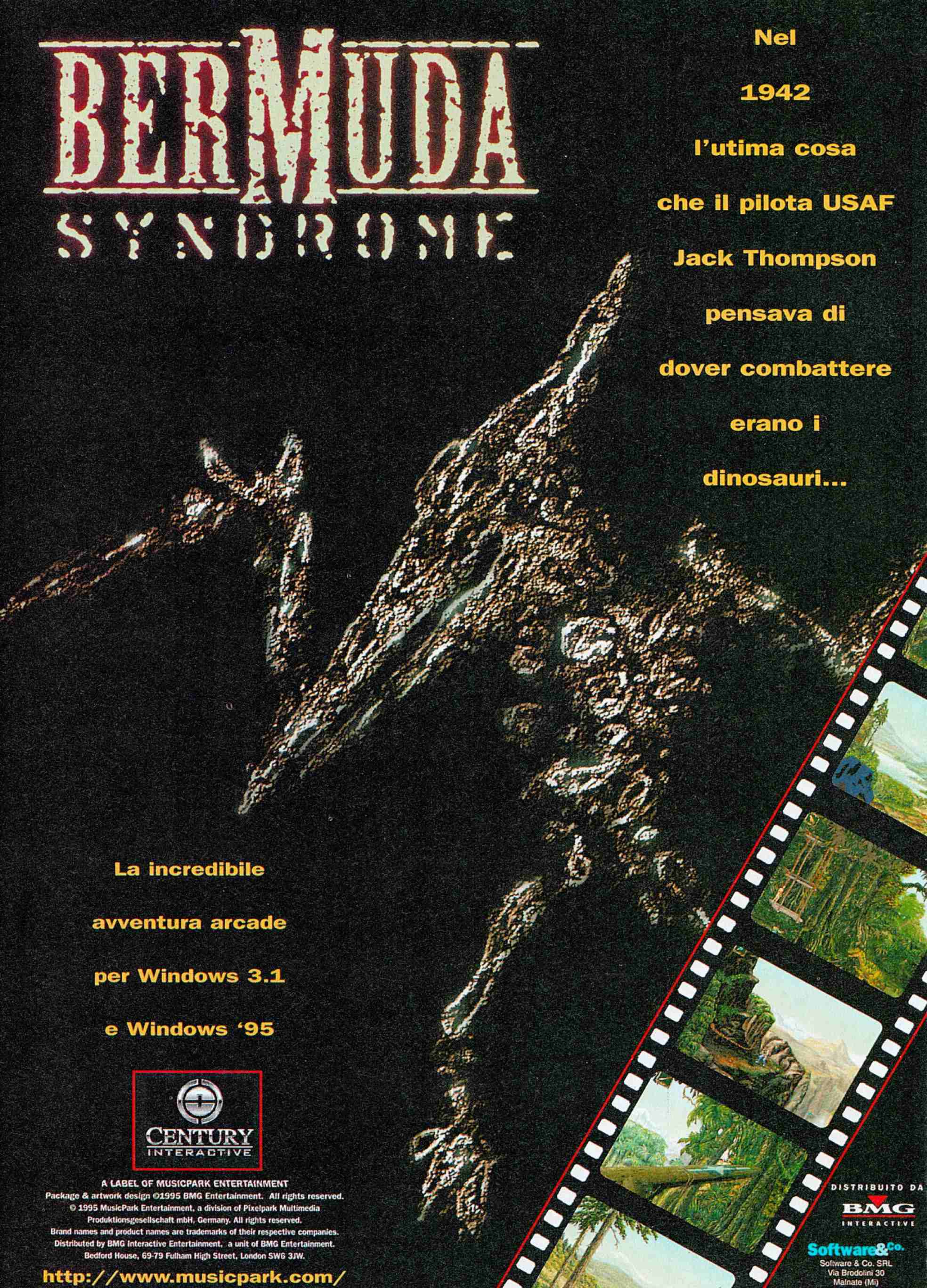
PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

78

GLOBALE

BERMUDA SYNDROME

Nel
1942
l'utima cosa
che il pilota USAF
Jack Thompson
pensava di
dover combattere
erano i
dinosauri...



La incredibile
avventura arcade
per Windows 3.1
e Windows '95

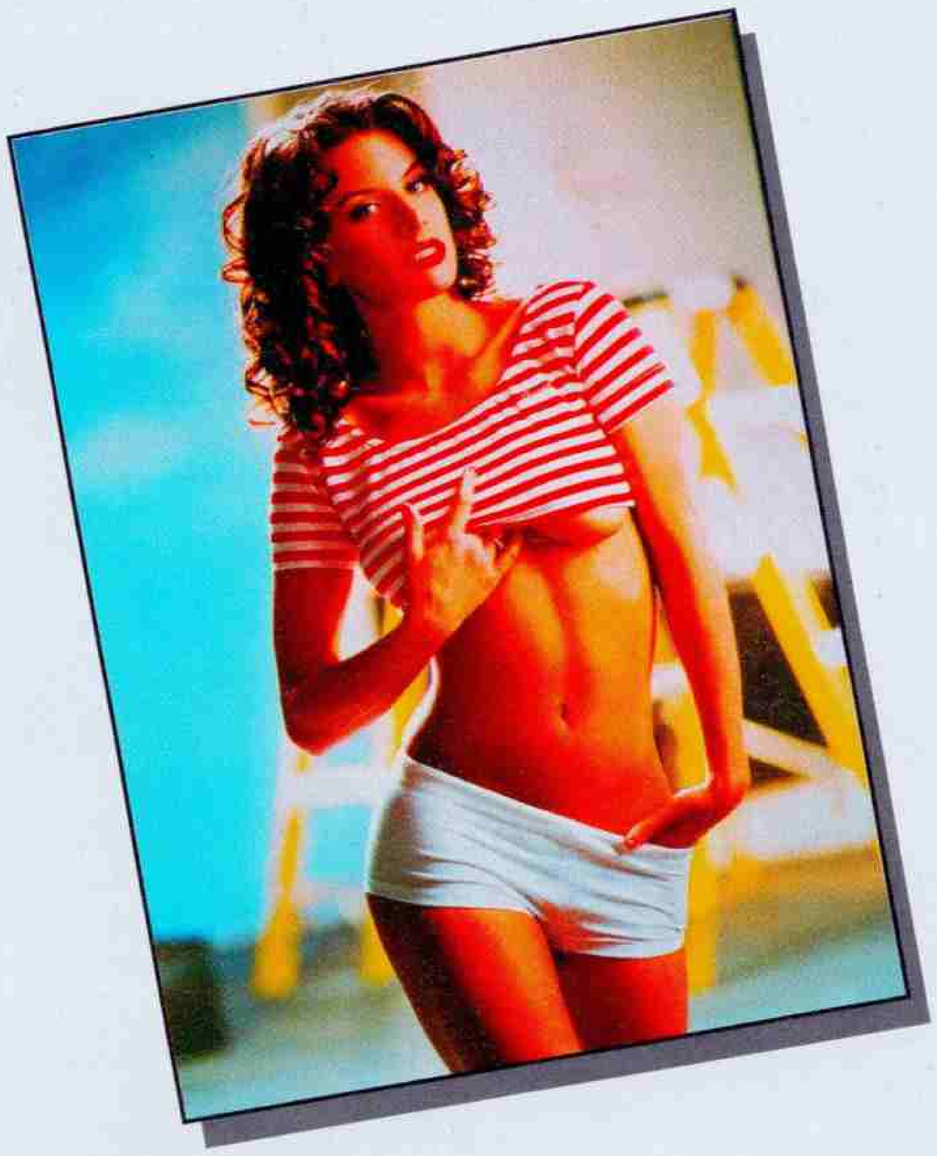
CENTURY INTERACTIVE

A LABEL OF MUSICPARK ENTERTAINMENT
Package & artwork design ©1995 BMG Entertainment. All rights reserved.
© 1995 MusicPark Entertainment, a division of Pixelpark Multimedia Produktionsgesellschaft mbH, Germany. All rights reserved.
Brand names and product names are trademarks of their respective companies.
Distributed by BMG Interactive Entertainment, a unit of BMG Entertainment.
Bedford House, 69-79 Fulham High Street, London SW6 3JW.

http://www.musicpark.com/

DISTRIBUITO DA
BMG INTERACTIVE

Software&Co.
Software & Co. SRL
Via Brodolini 30
Malnate (Mi)
Tel. (0332) 861133 Fax (0332) 424885



FAI SOGNARE IL TUO COMPUTER!

Vivid INTERACTIVE

WAVE Interactive

I Cd-Rom per adulti interattivi più venduti al mondo!

Per Computer MS-DOS compatibili e Macintosh.
Vietata la vendita ai minori di 18 anni.

Puoi trovare i titoli Vivid presso:

- ANCONA - **COMPUTER UNION** - Via De Gasperi 22
- BARI - **VOBIS MICROCOMPUTER** - Via Piave 128
- BOLZANO - **METRO DOLOMITI** - Via Volta 8
- CATANZARO (Catanzaro Lido) - **PC NET** - Viale Isonzo 420 c/o "Le Fornaci"
- CUNEO - **COMPUTER UNION** - Piazza Europa 9.
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** - Piazza Cadorna 13
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** - Piazza Clotilde 8
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Padova 26
- MILANO - **COMPUTER UNION** - Via Maestri Campionesi 25
- MILANO - **COMPUTER UNION** - Via S. Galdino 5
- MILANO - **PHOTO DISCOUNT** - Piazza De Angeli 3
- MILANO (Cesano Boscone) - **PENATI** - Viale Isonzo 29
- MILANO (Corbetta) - **PENATI** - Via Simone 49/D
- MILANO (Pero) - **AEL** - Via Olona 30
- MODENA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Emilia Ovest 234
- NAPOLI - **COMPUTER HOUSE** - Via Bosco di Capodimonte 72/A
- NOVARA - **PENATI** - Via Mattei 29
- PARMA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Trento 1/D
- PARMA - **WENT INFORMATICA** - Via Fratti 30
- PAVIA (Vigevano) - **PENATI** - Via delle Industrie 321
- ROMA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Anastasio II 338/340
- ROMA - **COMPUTER UNION** - Via Casoria 20
- TORINO - **ALEX COMPUTER** - Via Tripoli 179/B
- TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Oulx 14/L
- TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Valperga Caluso 18
- TORINO - **G.L.M. TRADING** - Piazza Derna 231/int.12
- TORINO - **INTERDATA** - Corso Vercelli 429
- TORINO (Grugliasco) - **ALEX COMPUTER** - Via Crea 10 c/o "Le Gru"
- VERONA - **METRO ADIGE** - Via Torricelli 17
- VICENZA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Monte Grappa 22
- SERRAVALLE (REPUBBLICA DI SAN MARINO) **ELECTRONICS S.A.** Via 5 Febbraio

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON srl

Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.

A LOOK IN THE FUTURE

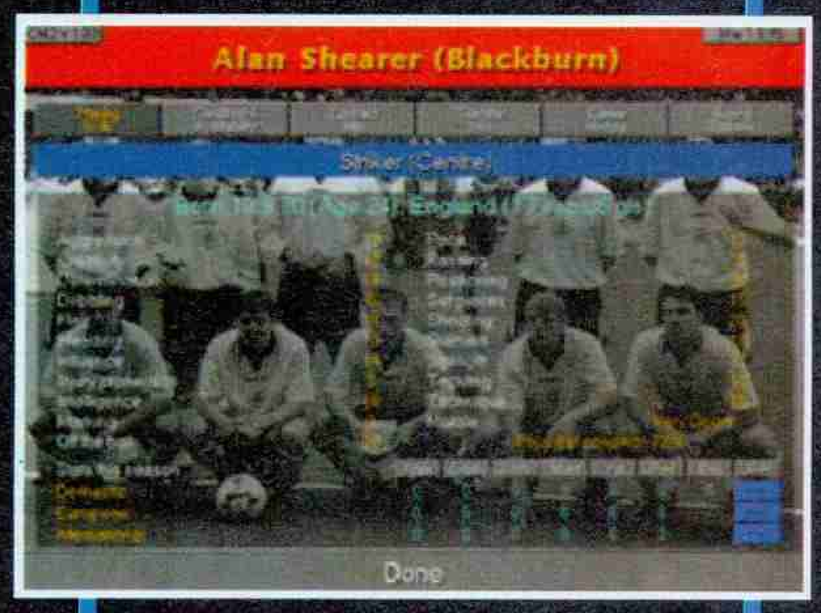
UN BROWSER PER TUTTI I GUSTI

Ho notato alcune lettere di amighisti interessati a cominciare il fantastico viaggio nella "rete delle reti" ma un po' confusi da tutto il can-can che oggi circonda il mondo della navigazione virtuale. Se è Internet che volete, non disperate! Prima di tutto tenete d'occhio la nuova versione di Aweb, il migliore per gli Amiga base, già disponibile su Aminet da qualche tempo. Inoltre i programmatori di Voyager, inserito nell'Amiga Surfer con il nome di Mindwalker, si sono rimessi al lavoro e hanno prodotto una versione freeware prelevabile dal sito www.vapor.com/support/voyager. Se avete acquistato il Surfer potrete registrarvi con una cifra simbolica, che non mancherò di specificarvi non appena la saprò anch'io. A proposito di Surfer, credevate forse che dopo tutta la pubblicità che gli abbiamo fatto ci fossimo dimenticati di recensirlo? La triste realtà è che le versioni ufficiali arrivate all'importatore erano in osticissimo crucchese, sia per quanto riguarda il software che i materiali! Peccato, secondo me commercialmente parlando il Surfer era una mossa vincente... un anno fa. Concludiamo, comunque, con HiSoft e i coder di Ibrowse (il miglior browser per gli Amiga un po' "dotati") che mettono in vendita Surf'n'web, un insieme di utilities tra cui anche la versione 1.0 del suddetto programma.

Da notare "en passant" la nascita del primo provider interamente dedicato ad Amiga, Internet FCI, che assicura connessione completa e tutti i servizi oltre al software più aggiornato disponibile, a neanche 250.000 Lire l'anno. Peccato che per utilizzarlo dovrete trasferirvi in Inghilterra. Interessante comunque il sempre crescente numero di pacchetti che permettono di connettersi facilmente con Amiga al celebre provider VideoOnline. Anche CATMU (un rivenditore di Torino) sta muovendosi in questo senso, annunciando l'importazione di TermitTCP (un rivoluzionario terminale con protocollo TCP/PPP incorporato) che sarà venduto già pre-configurato per VOL. Non male.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Stando a quanto dicono le mie segrete e infallibili fonti, l'originale CM è stato uno dei videogiochi più venduti dell'intera storia amighista. Sarà vero? O sarà solo il solito, smisurato orgoglio degli inglesi che li spinge a nominare "più venduto titolo di sempre" un gioco di calcio basato sulla loro lega? Anyway, la Domark ha finalmente ultimato la conversione del seguito ed è pronta a darvelo in pasto entro l'estate. Rispetto alla



versione per picchio scordatevi animazioni e schermate digitalizzate e commento in-game, mentre sarà mantenuto il database con oltre 4000 giocatori di tutte le serie e tante di quelle info da mandare in confusione anche i più affamati divora-statistiche del mondo. Raggiungendo buoni risultati con il club potreste essere addirittura incaricati di guidare la nazionale (inglese, of course). Il calendario sarà quello "ufficiale" con tutti gli eventi di una qualche importanza come la Coca-Cola Cup, e un sacco di complicazioni possibili prime fra tutti gli spostamenti delle partite per cause di "forza maggiore". Se il gioco dovesse vendere bene sono già in cantiere i data-disk per la Spagna e l'Italia. Secondo me, se la Domark si lascia sfuggire il periodo degli europei quei data-disk rimarranno nei loro computer così come il gioco, ormai pronto da febbraio e continuamente rimandato.

UN GRADITO RITORNO

Le simulazioni di rugby hanno sempre scarseggiato su Amiga, tant'è vero che personalmente non ne ho mai giocata una. Pur tentando di reperire più info possibili non ho scoperto che un paio di titoli passati. A porre rimedio a questa spiacevole situazione ci pensa però la Alternative con Rugby League Boss, un simulatore di cui vi avevo già parlato alcuni mesi fa. Le prime a uscire saranno le versioni PC e PSX, non così in fretta come potreste sperare, e per la versione Amiga si parla dell'inizio del '97. La visuale di gioco sarà dall'alto e di lato, consentendovi di avere sotto controllo l'intera situazione (molto importante in uno sport rilassante e tattico come il rugby). Oltre alle difficoltà di controllo della palla e dei giocatori a seconda del tempo, il campo resterà veramente "segnato" a mano a mano che si svolgeranno mischie, placcaggi e scivolate. A dare un ulteriore tocco di realismo il commento in-game ad opera di due professionisti di Sky Sports... e quando dico "commento" non intendo immagini e musica, ma proprio "commento"!

Ogni giocatore avrà nome, caratteristiche e aspetto personalizzati, non si sa ancora se basati su quelli reali o inventati dal programma. Insomma il gioco sembra significativo, noi come sempre staremo alla finestra e piazzeremo il dischetto al momento giusto.

TITOLI, TITOLI, TITOLI...

Questo mese ero un po' triste non avendo ricevuto quasi nessun laconico annuncio di progetti futuri da parte delle softhouse, ma per fortuna a salvarmi la giornata è arrivato un gruppo di simpatici coder polacchi, sconosciuti al grande pubblico ma, a quanto sembra, molto bravi. E cos'hanno in serbo costoro per voi nei prossimi mesi? Super To Mo, un beat'em up che dovrebbe andare a scontrarsi con Capital Punishment verso Natale; un adventure chiamato Rock Star e uno shoot'em up a scrolling verticale dal nome abbastanza eloquente: The Joy of Killing.

Con anche Rage e Damage in uscita, siamo sicuri che non saremo oggetto della solita campagna di strumentalizzazione? No, vi prego, i moralisti no...

Purtroppo sembra che alcuni nubi oscurino il radioso futuro dell'OTM, ma per adesso preferiamo non pronunciarci. Poi vi sarebbero da dire un paio di cosette sui Fields Of Vision, ma rischierei di l'amputazione di entrambe le mani... un consiglio ai fan di Breathless: tenete gli occhi bene aperti (basta, ho detto fin troppo!).

CANGURI VIOLENTI

L'ho sempre detto io che Quark non racconta la verità sugli animali. Vi ha mostrato i canguri come tranquille creature con una bisaccia al posto del cuore, pardon, della pancia (si vede che non giochi a Tekken 2... NdTMB), ma stavolta preparatevi a conoscerne la vera natura nel prossimo platform della Greed, compagnia olandese che ci promette 50 frame al secondo e oltre 750 quadri d'animazione per ogni sprite. Nulla si dice delle eventuali mosse a disposizione del giocatore, si dice invece che il gioco sarà solo su CD per A1200, 4000 e CD32. Un sacco di effetti sonori, due anni di sviluppo e 10 livelli di azione previsti per il mese prossimo, perciò stay tuned che forse avrete qualcosa di divertente da giocatore anche in agosto.

MEGLIO CHE NIENTE

Devo dire che i titoli pubblicati dalla Vulcan non mi hanno mai fatto una grande impressione, specie dopo quella noiosità di Hillsea Lido del quale avevo anche preparato una recensione, e perciò alla notizia del terzo episodio della serie di Valhalla non ho certo fatto i salti di gioia. The Fortress of Eve, così si chiamerà il gioco, supporta migliori controlli e un sonoro più vario oltre a molte vere e proprie frasi che, se non ricordo male, erano presenti anche nell'originale. Quattro livelli e puzzle più difficili dei precedenti, ma un parere definitivo ve lo saprò dare eventualmente solo sul numero di Settembre. Sempre dalla Vulcan in arrivo anche un data-disk per Timekeepers, sorta di puzzle game sulla falsariga di Lemmings che in Italia non ha incontrato molto successo.

...E IO FACCIO DA SOLO!

Quelle del titolo sono le esatte parole che Mr. Blittersoft ha pronunciato il mese scorso prima di sbattere la cornetta del telefono sulla scrivania alla faccia del suo distributore di fiducia. Tutti coloro, soprattutto utenti professionali, che stanno perdendo montagne di tempo e possibilità di guadagno a causa dei ritardi nella distribuzione dell'Amiga 4000T sappiano che la Blittersoft ha iniziato, per l'appunto, la produzione in proprio dell'A4000TE con 2 mega di RAM e 4 di fast (la "memoria esterna" per chi non avesse familiarità con i tecnicismi, quella che si aggiunge a colpi di SIMM). Tutto il resto è a richiesta del cliente partendo da 1 giga di hard-disk, un fantastico 060, CD-ROM e schede grafiche... Voi dite che cosa volete e loro ve l'assemblano su misura, applicando il normale prezzo di mercato.

Un ulteriore sconto lo otterrete dando in cambio i vostri vecchi Amiga 500 o 1200. Blittersoft può essere contattata allo 001908-261-488 (e io non ho nessuna percentuale, perciò non chiedete riduzioni!).

AMIGA NEWS

SPY VS. SPY NEL 1996

Attenzione: normalmente ogni box viene sottoposto a numerosi controlli prima di essere pubblicato ed è perciò esente da virus o controindicazioni, ma in questo caso mi sento in dovere di consigliare a tutti i nostalgici del C64 di evitarne la lettura.
La Flair annuncia infatti l'imminente uscita di Double Agent, un'arcade adventure per ora AGA-only nel quale fino a quattro agenti segreti si daranno da fare contemporaneamente a riempirsi di infamie, nel disperato tentativo di arrivare prima degli altri alla fine dello scenario. Ad ogni giocatore toccheranno fasi di attacco, durante le quale predisporre le trappole, e fasi di difesa. Sarà durante queste ultime che dovrete cercare di fare i veri e propri "punti" installando telecamere nascoste e travestendovi per spiare gli avversari senza che se ne accorgano. Talvolta, e ci sarà da divertirsi, incapperete nelle trappole degli avversari e finirete schiacciati, fritti, addormentati, sbudellati (ops, mi sono confuso con Capital Punishment). Ora da bravi, mettete via i fazzoletti e smettetela di bagnare le pagine della rivista, tanto prima di settembre Double Agent non uscirà.

MONDI SFERICI

Dalla NEO sta per arrivare una specie di clone di Paradroid, Spherical Worlds, di cui troverete la versione giocabile sul CD di questo mese. Grafica fluida quanto essenziale fanno da contorno a questo giochino apparentemente poco interessante, ma che a mio parere nasconde delle buone potenzialità.
Interessante la presenza di alcune sequenze animate in HAM a tutto schermo, non solo per l'intro e l'outro (ovvero la sequenza finale), ma anche per i passaggi fra un livello e un altro.

040 RULLA CON NOI!

Se per voi la Blizzard 1260 è un sogno destinato a rimanere nel cassetto a causa del suo costo, forse potreste trovare una valida alternativa nella nuova scheda che, quasi a sorpresa, la Phase 5 sta per lanciare sul mercato. Sto parlando della Blizzard 1240-ERC, la cui sigla sta per 68040 Eco-ReCycling. In pratica si tratterà di un'acceleratrice a 40MHz, basata su CPU Motorola riciclate (ma testate con gli altissimi criteri a cui ci ha da sempre abituati la Phase 5) e come tali molto economiche. Pensate, il costo sarà di soli 549 Marchi, meno di 600.000 lire! Purtroppo a causa dell'elevato calore generato e delle dimensioni della scheda stessa, sarà impossibile installare questa nuova Blizzard nei 1200 base, che andranno necessariamente portati in uno dei tanti case tower attualmente in circolazione (procedura che in ogni caso vi consiglio caldamente!).
Sono previsti anche i modelli per A2000 (Blizzard 2040ERC) e A4000 (CyberStorm MKII, 040/40ERC).

INCIDENTI DI PERCORSO

Oltre ad Atrophy e Virtual Karting Deluxe, che non dipendono da noi, sappiate che per problemi interni è slittata a settembre anche la recensione di Super Street Fighter 2 Turbo. Il gioco è disponibile ma non ve ne sveliamo niente, costringendovi così a comprare il prossimo numero di TGM (questa ragazzo ha della stoffa! NdTMB).

SE NON FINIREMO IN PRIGIONE

Lo sapevate che i giochi di ruolo sono pericolosi per la salute? Lo sapevate che, se passate troppo tempo sui manuali di AD&D e del Gdr di Ken l'effetto non sarà la successiva lettura dei romanzi della Dragonlance o di Gibson bensì potrebbe essere il suicidio? Lo sapevate che la cosa migliore da fare quando non si conosce bene qualcosa è criminalizzarla e metterla all'indice? E infine, lo sapevate che Legends arriverà in Luglio?
Questo controverso arcade-adventure sulla scia di Speris Legacy è stato finalmente completato dai programmatori della Guildhall e conterrà quattro mondi da esplorare in lungo e in largo, pieni di enigmi e con un numero spropositato di oggetti da ritrovare e personaggi con cui interagire. La storia narra di un paio di scienziati che, viaggiando nel tempo, hanno "dimeticato" in diverse epoche una serie di armi che, se non recuperate, saranno usate dagli abitanti del periodo per cambiare la storia. Al giocatore il compito di percorrere tali epoche e rimettere tutto a posto.
Purtroppo mi sembra che la grafica sia addirittura in bassa risoluzione, attestandosi non sui livelli del SuperNES bensì su quelli del Master System, mentre del sonoro non si sa nulla. Se il suddetto gioco dei Team 17 non vi è bastato, preparatevi alla recensione sul numero di settembre.

AMIGA SIDE, NON SITE!

Scherzi a parte, se avete letto lo scorso Talent Scout vi sarete perlomeno incurositi dopo avel letto il box dedicato a questa nuovo magazine su disco. Beh, sul CD di TGM di questo mese troverete il numero zero, contenente interviste a Fabio Bizzetti (autore di Virtual Karting), Barzagli (FBY) e Alessandro De Luca, responsabile del GMPlay, il primo player midi per Amiga che non necessita di alcun expander esterno!

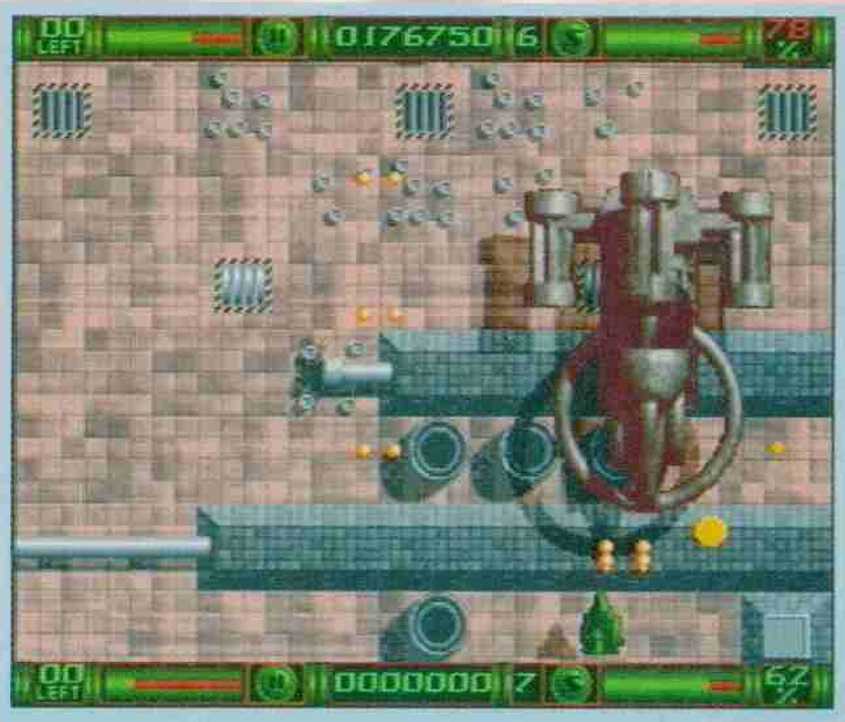
A-Side nasce dall'esigenza di dare voce a tutti i protagonisti della scena italiana e a quei programmatori geniali di cui spesso e volentieri non si sa nulla. Sappiamo benissimo che questo numero offre ben poco, ma dovete considerare che è stato fatto nel giro di tre domeniche, con tutte le conseguenze del caso. Se ci fosse qualche bravo coder in grado di aiutarci a migliorare A-Side gli saremo grati per l'eternità (attualmente utilizziamo Fiasco per l'interfaccia, ma è una pena) e lo stesso discorso vale per i grafici all'ascolto (il musicista ce l'abbiamo già... un certo FBY, non so se mi spiego).

E LA VISCORP CHE COMBINA?

mBella domanda. Il neo acquirente di Amiga Technologies fa tutto e il contrario di tutto. Alla conferenza stampa di Tolosa sembrava che l'unica cosa che interessessa alla Viscorp fosse produrre il più in fretta possibile una macchina set top box basata sul A1200, prospettiva che vedeva il tramonto definitivo del marchio Amiga (che NON si sarebbe visto in nessun modo) e di tutta la filosofia che gli orbita intorno.
Evidentemente dopo un paio di sondaggi su Internet, è risultato fin troppo chiaro che la cosa non è andata giù per nulla agli amighisti, che hanno richiesto a gran voce un nuova macchina desktop, sullo stile dell'A4000, solo aggiornata alle esigenze attuali. E così Viscorp ha di nuovo mescolato le carte tirando fuori l'ennesima dichiarazione pubblica, nella quale si afferma che presto vedranno la luce alcune nuove macchine, sia desktop che set top box. Inoltre sembra che i ragazzi di Chicago stiano tenendo d'occhio i vari produttori di "cloni" Amiga, rei d'infrangere copyright e brevetti senza troppi complimenti. E fin troppo evidente che questa presa di posizione è dovuta all'annuncio fatto il mese scorso da Phase 5, che intende lanciare entro la primavera del '97, un super-Amiga dalle caratteristiche a dir poco fenomenali.
Sinceramente mi sfugge dove voglia andare a parare la Viscorp e purtroppo dubito che fino a settembre le cose si chiariranno. Come al solito ci tocca aspettare con il naso per aria, speriamo solo non passi qualche piccione in vena di scherzi.

XP8

Se tutto va per il verso giusto, Atrophy sarà su queste pagine nel mese di settembre. Nel frattempo, sgranchitevi i joystick con questo bello shoot'em up della Weathermine!



Secondo me il pilota della navicella non è molto contento della sua situazione...

Mi spiace un po' quando mi ritrovo un titolo da recensire senza saperne praticamente niente (questo perché non frequenti i newsgroup Amiga NdTMB). L'onniscienza è disumana, d'accordo, però stando in questo ambiente una delle cose principali è l'informazione e poter seguire la nascita di un gioco dal momento dell'acquisizione degli eventuali diritti (nel caso di tie-in o fumetti) all'uscita del prodotto finito è spesso molto divertente. Certo, di questa fase di pre e postproduzione dell'articolo non si tratta quasi per nulla né in sede di anteprima né in sede di recensione a causa dello spazio tiranno, ma sappiate che comunque si tratta di quella migliore di tutto il lavoro. Per avere il videogioco basta recarsi dal negoziante di fiducia e comprarne una copia mentre

Nonostante l'apparenza minaccisa, questo mostrone di fine livello è docile come un agnellino.

E come per magia, XP8 vi permette di giocare in due contemporaneamente. Bella storia, eh?

che stai degenerando... hai bisogno di una vacanza NdTMB)?
Rimandando a un'altra volta la vendetta, vediamo un po' che cos'è XP8. Già dal cappello introduttivo avrete capito che si tratta di uno spara-e-fuggi verticale dei più classici, nel quale non vi calate nei panni dell'altrettanto classica ultima speranza della Terra bensì in quelli di un membro della flotta spaziale molto arrabbiata con una popolazione aliena, rea di avere distrutto oltre 3000 vite in un attacco interstellare. Avendo ricevuto segnali di esistenza della vita nello spazio poco dopo il 2000, infatti, i governi decisero di inviare un cargo in esplorazione sperando di ottenere qualche contatto. Dell'astronave inviata, purtroppo, non si seppe più niente. Molti anni passarono, fino a quando gli alieni non tornarono a farsi vivi con un vero e proprio impero a non grande distanza dal nostro sistema solare: data la simpatia mostrata in precedenza, i governi decisero di non stare con le mani in mano e di agire d'anticipo inviando un'altra astronave molto più "agile" e fornita di armamenti per eventuale difesa. Ecco che vi toverete così ad affrontare cinque livelli di lunghezza crescente e pieni di fauna, ostacoli e mostroni da blastare. I nemici sono oltre 50, tutti diversi e con molti frame di animazione, in grafica AGA splendidamente definita ai cui colori le foto non fanno giustizia. Ogni livello è preceduto da una schermata di intro nella quale si tenta di dare una giustificazione a ciò che farete nel corso dell'azione, in particolare specificandovi un obiettivo mini-

Centrate i bidoni con il simbolo nucleare per assistere a un'esplosione in grado di spazzare ogni forma di vita presente sul terreno di gioco.

I fondali di XP8 non sono esattamente vari... tutto ha un aspetto vagamente squadrato, non vi sembra?

una cosa che non vi viene venduta è l'attesa, il collegamento notturno al sito della software house per l'ultima demo o serie di screenshot, le ghignate con il TMB quando qualcuno se ne viene fuori con un prodotto assurdo (il PAWS, tanto per non fare nomi), la sensazione di imminente pericolo di morte quando i programmatori confermano via e-mail che il titolo più atteso del mese slitterà a quello successivo e ci sono due pagine vuote la mattina della consegna... Immaginate che, dietro ogni boxettino di preview nello "sguardo al futuro" di Amiga o nelle "voci di corridoio" del PC, ci sia una piccola storia: un salto in redazione a ritirare il materiale (se c'è), qualche retroscena dell'ultimo istante, un contatto più o meno diretto con i programmatori, con SS (da oggi denominato "Secondo te?", visto che ogni domanda che gli faccio sembra scontata come la differenza tra giorno e notte), il TMB e gli altri.
Ebbene, perché il team della Weathermine Software ha voluto privarmi di tutto questo? Chi gliene dà il diritto? Non sanno che dall'alto delle due pagine a mia disposizione sono in grado di far saltare i loro miseri bilanci, se non mi tengono informato (mi sa

MA DOVE LO TROVO?

Purtroppo, a causa della comatosa situazione del mercato italiano (centinaia di migliaia di Amiga in circolazione partoriscono poche decine di originali venduti), neanche di XP8 esiste un importatore ufficiale. Se proprio non lo trovate neanche tramite importazione parallela, dovrete registrarvi direttamente presso i programmatori a questo indirizzo:
Weathermine Software,
50 Taleforth Road
Ashtead
Surrey KT21 2PY

mo di oggetti da distruggere per considerarlo "completato" (per esempio la distruzione di "almeno 25 mine"). Anche una volta raggiunto tale obiettivo, comunque, non aspettatevi una dissolvenza con il vetusto messaggio "level completed" perché XP8 è una cosa seria, e se volete passare allo schermo successivo dovrete arrivare fino in fondo.

No, scusi, non se la prenda così a male... me ne vado e amici come prima, ok?

Poco sopra ho parlato del fatto che, non essendo ancora del tutto impazziti, i capoccioni del pianeta decisero (o decideranno, visto che siamo nel 2050) di dotare i nuovi inviati di una belle serie di armi con cui difendersi. In effetti partendo da un laser standard potrete arrivare ad avere sino a otto spari differenti tutti selezionabili tramite joypad o tastiera e upgradabili progressivamente sino al quinto livello di forza raccogliendo i classici power-up. Al contrario della maggior parte degli shoot'em up, la raccolta di un differente sparo non vi fa perdere il precedente bensì si aggiunge all'armamentario ed è richiamabile. Altri tipi di icone sono l'energia, gli scudi e la temporanea invisibilità.
A mano a mano che gli avversari vi riempiono di laserate diventerà impossibile non venire colpiti, e per ritardare il "game over" ci sono degli scudi che si preoccuperanno di assorbire alcuni colpi prima che danneggino la navetta.

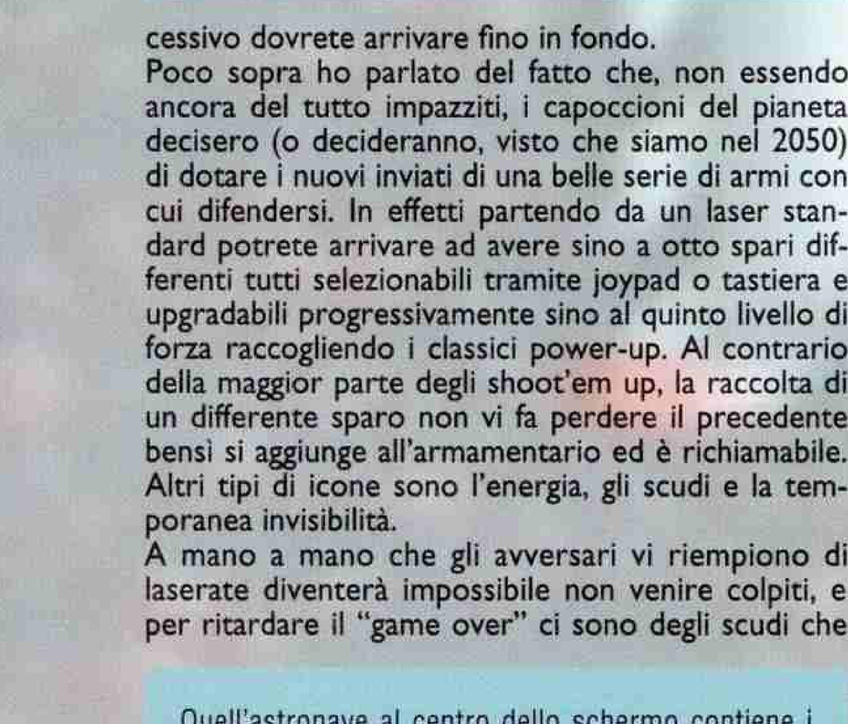
Secondo voi chi è quel tizio invisibile che spara al centro dello schermo? Mr. Bug?

I mostroni hanno una certa quantità di energia rappresentata in percentuale, e si faranno da parte solo una volta che riuscirete a ridurla allo zero assoluto. Durante lo svolgimento del livello questo indicatore, tra l'altro, continua a salire ma non sono riuscito a capire se l'entrata in scena del cattivone sia o meno correlata al raggiungimento del valore più alto.
Come quasi sempre mi capita, descrivere l'aspetto sonoro del gioco non porterà via più di due righe: musichetta dei titoli, musichetta delle opzioni, effetti sonori standard durante la partita. A proposito di schermata delle opzioni, tra l'altro, da qui potrete riconfigurare tutto partendo dal livello di difficoltà e dalle password per arrivare al tipo di controlli, al numero degli scudi e alla loro efficacia.
Non dimentichiamo, prima di chiudere, la possibilità di giocare in due contemporaneamente e quella di fondere le astronavi in un'unica, possente macchina da guerra interstellare (la persona con cui ho giocato XP8 è un videoplayer veramente scarso, se mi fossi pure sobbarcato l'onere di supplire ai suoi errori non avremmo visto neanche il secondo livello... No, meglio restare separati e staccargli lo spinotto del joypad quando compaiono le armi extra).

Ci mancavano le astronavi pipistrello a complicarmi la vita.

Alessandro La Spada

Quell'astronave al centro dello schermo contiene i power-up. Devastatela!



Perché tutto ciò mi ricorda Base Luna?

REVIEW

A1200

"Toh, uno spara-e-fuggi...", direbbe un qualsiasi giocatore imbatendosi nei dischetti di XP8 nella calda estate del 1996. In effetti il genere che fece furore nelle sale giochi a colpi di Defender, R-Type e Project-X sembra proprio morto e sepolto. Con tutta la potenza d'elaborazione che c'è in giro, perché qualcuno dovrebbe spendere dei soldi per acquistare un programma dove una serie di sprite rigorosamente bidimensionali ("Buuh! Vergogna! Neanche un poligono! ") percorrono un livello rigorosamente bidimensionale sparandosi colpi rigorosamente bidimensionali (io ci metterei la firma NdTMB)? Ve lo dico io perché: perché è divertente! XP8 non è niente di speciale in quanto a concept o realizzazione, ma giocarci vi farà divertire e questo è quanto basta per darne una buona valutazione.
Sorvoliamo sul plot, tenendo comunque presente lo sforzo di inserire qualche schermata di intro che in molte altre produzioni sono assenti e ti buttano direttamente nell'azione senza un motivo plausibile, e passiamo al gioco vero e proprio.
La grafica AGA è bella e varia: non so se i nemici siano veramente più di cinquanta diversi, ma di sicuro sono ben definiti e l'accostamento dei colori è ottimo. Le meteoriti sembrano davvero incandescenti e le bande che attraversano il fondale "pulsano" periodicamente quando la corrente le attraversa. A proposito dei fondali, una delle cose che non mi è piaciuta è l'assenza di qualsiasi parallasse che, data la non eccessiva complessità di scrollare verticalmente uno schermo nero con dei pixel luminosi (lo "spazio profondo"), i programmatori avrebbero potuto facilmente implementare. In fin dei conti la Psygnosis queste cose le faceva quattro anni fa sull'A500.
La grafica scade un po' per quanto riguarda le astronavi dei giocatori e le armi a disposizione, il cui aspetto e veramente scialbo e che non vi daranno mai la sensazione di "total firepower" di, tanto per citarne uno, Xenon 2 dei Bitmap. Splendidi i nemici di fine livello, che affrontati però su un tale fondale perdono metà del loro impatto visivo.
Come per l'aspetto "descrittivo" del sonoro anche per il suo commento mi basteranno due righe (questa compresa): niente di più né di meno del minimo indispensabile. Non chiedo un Allister Brimble, un Martin Walker o il mitico duo Richard & Alex Joseph in ogni team, ma cosa diavolo ci vorrebbe a diffondere in rete una demo con la scritta "cercasi musicista" nel mezzo dello schermo? Se non sbaglio, un noto coder italiano sta già utilizzando il canale di Aminet e sono sicuro che troverà ottimi partner. In ogni caso, così com'è risulta assolutamente insufficiente.
Le opzioni sono tante e sono belle, la difficoltà è alta ma agendo sulle stesse riuscirete nel giro di un anno ad arrivare alla fine del primo livello. Il sistema di password non è particolarmente elaborato, e non vi permetterà di ricominciare l'indomani mantenendo l'armamentario con cui avevate raggiunto la fine del livello.
Se non ci fosse la possibilità di spostarsi anche lateralmente lungo le schermate, direi che questo gioco si sarebbe potuto fare con un SEUCK potenziato. Essendo comunque la giocabilità quella che conta, diciamo pure che se avete a disposizione i soldi per un solo titolo è meglio che aspettiate Atrophy o vi mettiate alla ricerca del vetusto Banshee, mentre se ne avete la possibilità potreste decidere di provare anche XP8.

H A R D W A R E
XP8 occupa 4 dischi ed è fornito con una utility di installazione. Il gran numero dei colori su schermo vi avrà probabilmente suggerito che si tratta di un gioco AGA-only.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

80

GLOBALE

CD DEDICATO ITALIANO®

OGGI C'É

DAI UN CALCIO AI SOLITI "CALCI"

KICK OFF 96

3D
MOVIMENTO 3D RAPIDO

PARTICOLARMENTE VELOCE

2D
OPZIONE 2D

4
VISIONE DA 4 PUNTI DI VISTA

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Lanciati in azioni veloci e incalzanti, puoi scegliere tra squadre nazionali di 49 Paesi e tra 750 squadre di club europei. Ma devi essere ben in forma per stare dietro alla velocità di KICK OFF '96! Gioca in prima persona nel Campionato che preferisci: l'animazione spettacolare renderà ogni match emozionante. In duelli mozzafiato potrai sfidare con la tua squadra i più grandi campioni. Insomma che aspetti a dare il calcio d'inizio?

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486 DX/66, 8 Mb RAM,
(CONSIGLIATO PENTIUM 75
16 Mb RAM),
50 Mb SU HARD DISK,
JOYSTICK O TASTIERA.

Numero Verde
167-821177

£ 99.900

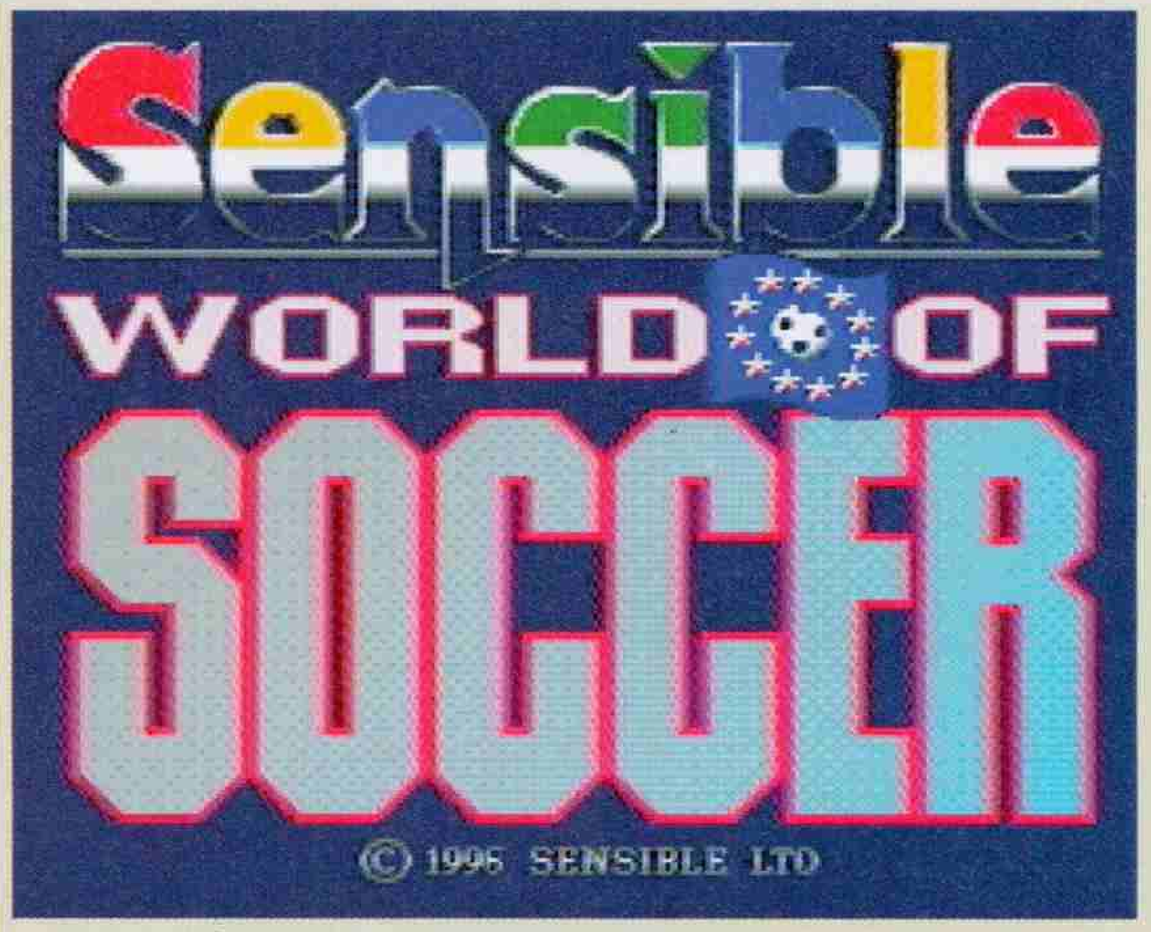
ANCO

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

REVIEW

Sensible World of Soccer



Che strano, un solo gioco di calcio nonostante l'importanza dell'evento... Ma è SWOS, che diamine!

Non è possibile! Pure nella simulazione l'Italia perde... basta, questo gioco prende 15%

L'evento in questione è, e mi sembra ovvio, l'Europeo di calcio in Inghilterra al quale anche noi prendiamo parte dopo un'edizione di digiuno grazie alle scarse prestazioni di... (niente nomi, così anche la mia macchina è salva). È andata bene per la nostra nazionale? Come ben sapete per la risposta mi ci vorrebbe la palla di cristallo visto che nel momento in cui scrivo la fase finale è in pieno svolgimento e non è chiaro se l'Italia riuscirà o meno a qualificarsi (bella lì, ci hanno preso a calci nel sedere al primo turno... complimentoni! NdTMB). Sia che ce la faccia, sia che non ce la faccia, la cosa importante per quanto ci riguarda in questa pagina è che la Sensible abbia pubblicato il consueto update del loro titolo calcistico di maggior successo, quel SWOS che da tempo regna incontrastato in testa alle classifiche inglesi e italiane ed è oggetto della storica diatriba tra amanti delle simulazioni contro amanti degli arcade.

Eccola la nostra nazionale. Come dite? Devo smetterla di rigirare il coltello nella piaga?

Finalmente sono riuscito a infilare il pallone in rete! Beccatevi questo, dannati russi!

La grafica e la gestione della partita sono definitivamente identici alle edizioni precedenti, così come sono state mantenute quelle caratteristiche dell'edizione '95-'96 quali le specialità dei giocatori. Anche il sonoro si compone degli stessi effetti tipici di tutti i giochi di calcio come il rumore della folla, il fischio dell'arbitro e le parolacce dei giocatori (no, no, scherzavo...).
Il grosso del lavoro è stato svolto nella sezione manageriale, dove tutto il database dei nomi e delle caratteristiche è stato aggiornato a poche settimane fa. Troverete che quelli passati da semplici comparse a star internazionali hanno un maggior numero di stelle nella valutazione, quelli oggetto della campagna trasferimenti primaverile indossano la casacca della nuova squadra e via dicendo. Tutte le competizioni possibili e immaginabili sono pronte per essere disputate, con il numero e i nomi dei veri partecipanti alla bagarre, e tra queste l'Europeo per nazioni che costituisce l'evento al quale è dedicata la produzione. I programmatori annunciano che, a causa delle numerose lamentele degli utenti, il grado di bravura dei portieri è stato drasticamente alzato.

I portieri sono notevolmente migliorati e finalmente non si fanno più "insaccare" come dei beoti.

Dalla competizione personalizzata alla semplice amichevole, passando per la modalità "carriera" non avrete che da sbizzarrirvi nella scelta di quale database aprire.
Il gioco non ha un'utility di installazione e, come nello stile di tutta la serie di SWOS, le schermate di intro servono giusto da presentazione del team tra cui spicca il nome di Jon "Jops" Hare. Sembra che i possessori di una precedente versione di SWOS potranno aggiornarla con una cifra simbolica, ma non essendo ancora importato ufficialmente il gioco non posso confermare la notizia.

Alessandro La Spada

AMIGA

**La grafica e il sonoro sono assolutamente invariati, perciò chi acquisterà questa nuova (?) versione di Sensi sappia di stare comprando lo stesso SWOS con tutti i miglioramenti apportati dall'edizione '95-'96 (in termini di rinnovate caratteristiche e opzioni) e con il database dei giocatori e delle competizioni aggiornato agli ultimi mesi. Per chi non lo possedesse né l'avesse mai visto, avverto di tenere presente che SWOS è un arcade di calcio e non una simulazione: l'aspetto manageriale è curato dal punto di vista della completezza, ma quando si entra in campo passa tutto in secondo piano e il realismo delle azioni non cercatelo qui.
Nonostante l'uscita di ottimi titoli quali Total Football e l'imminente Kick Off '96, per chi non possedesse SWOS questo titolo rappresenta un "must" quanto meno da vedere, mentre se sarà veramente possibile registrarsi dimostrando di avere la precedente versione il prodotto diventerà appetibile a tutti gli estimatori del gioco targato Sensible. La denominazione "Euro '96" non vi tragga in inganno, il gioco non è completamente dedicato agli Europei bensì tale evento è solo l'occasione scelta dagli autori per l'aggiornamento.
Prima di chiudere, lasciatemi lo spazio per una menzione speciale alla musica dell'intro: come dai tempi di "War has never been so much fun" (Cannon Fodder per gli amici), i musicisti del team inglese hanno fatto un lavoro degno di essere pubblicato su un CD autonomo.**

HARDWARE

SWOSE96 (argh!) sta su due dischetti non installabili ed è compatibile con tutti gli Amiga dotati di un microprocessore e di un'alimentatore..

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'

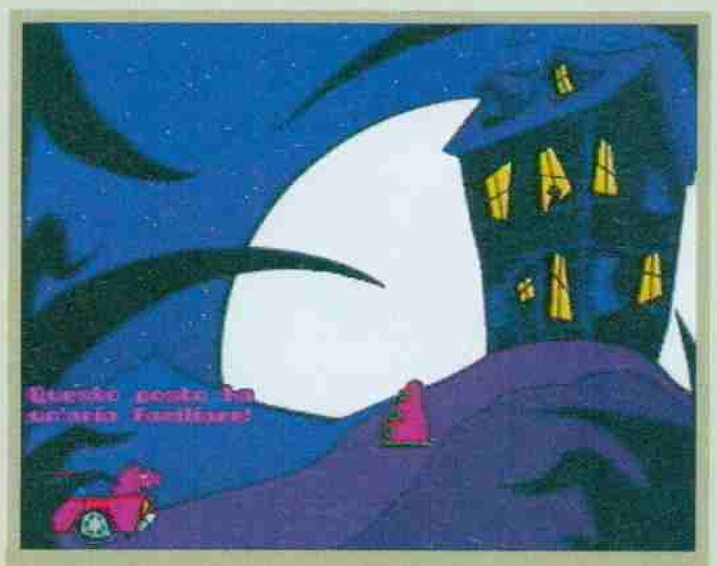
85
GLOBALE

Mikro MORTAL TENNIS

© 1996 Skywards Software

The Games machine
STAR PLAYER
90-94

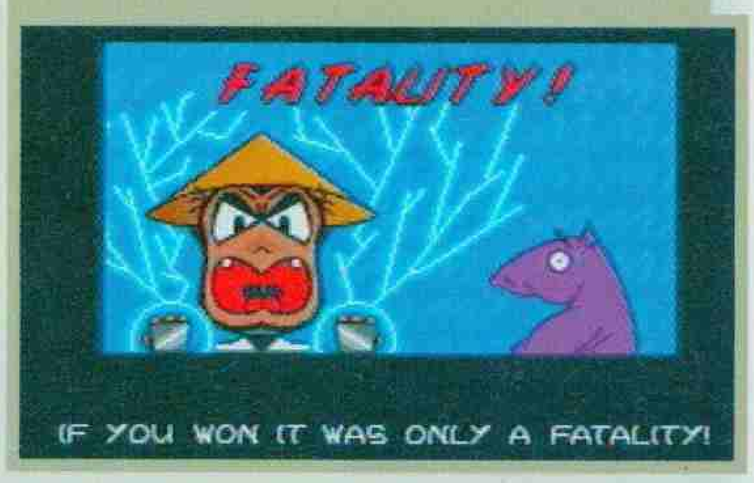
Avete presente quel giochino di tennis visto nello scorso Talent Scout? Ebbene, eccone la versione commerciale!



Sarà, ma io quel tizio "tentacolare" l'ho già visto da qualche altra parte...

Chissà come mai ho questa strana sensazione di deja-vu.

A seconda del vostro comportamento in campo cambierà la schermata fra uno stage e all'altro. Questa volta ho vinto alla grande!



Queste sì che sono belle notizie; in un periodo abbastanza nero per il software videoludico Amiga, gli Skywards sono riusciti non solo a far pubblicare il loro pupillo, ma addirittura a distribuirlo in Italia! Solo per questo meriterebbero d'essere premiati con l'acquisto a scatola chiusa di MMT, che tra l'altro è davvero un bel giochillo.

Ma dai, questi qua sono fuori come delle mine! Beccatevi il negozio dove potrete acquistare i vari power-up... un mito.

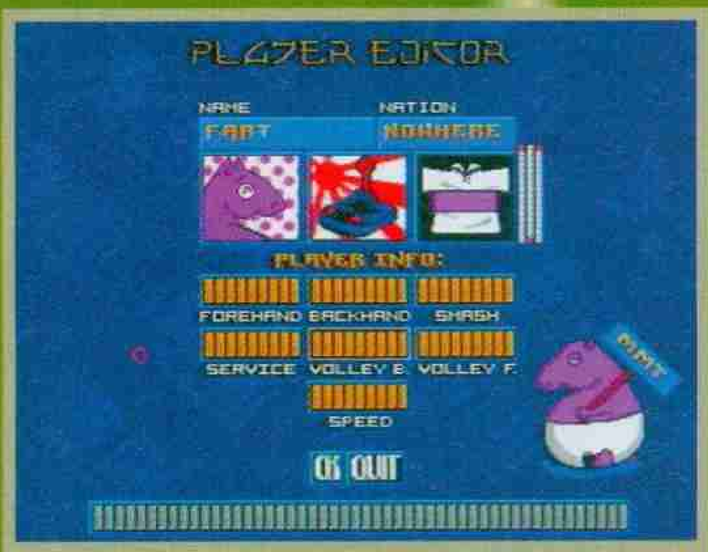
Sono rincuorato da questa buona notizia: finalmente s'incomincia a intravedere una qualche luce alla fine del tunnel, speriamo solo non sia un evento passeggero. Dobbiamo comunque ringraziare la CPU Italian System, un nome quasi sicuramente sconosciuto ai più, che ha permesso questa specie di miracolo italiano (non è ironia e se avete letto la recensione di Fightin' Spirit lo scorso numero, dovreste avere le idee chiare su come vanno le cose qua da noi).
Noi tutti ci auguriamo che questa non rimanga un'iniziativa isolata, ma come al solito anche in questo caso sarete VOI a decretare se a questo gioco ne seguiranno degli altri in futuro. Come avrete modo di leggere in un box sparso qua in giro, MMT verrà venduto a prezzo di budget, quindi non fate i puzzoni e compratelo originale, mi raccomando!
Fatta questa doverosa introduzione, passiamo al gioco vero e proprio, un surrogato di ironia e demenzialità, che orbita intorno al fin troppo serioso mondo del tennis.
La trama una volta tanto non è la solita minestra, insomma dovete sì vincere e arrivare primi, ma con uno scopo che va ben oltre la normale soddisfazione personale. La storia prende vita in una notte buia (di luminose non mi sembra di ricordarne) e per nulla tempestosa, la cui tranquillità viene improvvisamente interrotta dallo squillare insistente di un telefono. Dopo un breve colloquio, una strana ombra dall'aspetto "panciuto" salta sulla propria macchina per dirigersi di gran lena verso un oscuro maniero. Poco dopo scopriamo che il nostro misterioso individuo altri non è che Fart il tapiro, convocato in tutta fretta dal suo principale: il diavolo!
Insomma, fin dall'inizio sorgeranno dei seri dubbi sulla sanità mentale dei programmatori, ma una cosa è certa: difficilmente vi capiterà di assistere a un intro più scema di questa.
Comunque dopo un lungo scambio di battute fra i due, verrete illuminati sullo scopo finale del gioco. In pratica dovrete partecipare al terribile torneo di Mikro Mortal Tennis (tutto ciò mi ricorda qualcosa...), tentando in tutti i modi (ma proprio tutti) di portarvi a casa l'ambitissimo trofeo, che si rivelerà poi essere una chiave dimensionale necessaria al diavolo per tornare sulla Terra a seminare odio e devastazione (forse).
In realtà il tapiro non è utilizzabile realmente duran-

Incredibile! Anche noi siamo citati in Mikro Mortal Tennis! Guardate un po' l'ultima insegna a destra...

Dovreste proprio sentirlo Fart che sghignazza sotto il "possente" logo del torneo...

LO VOGLIO VIVO!

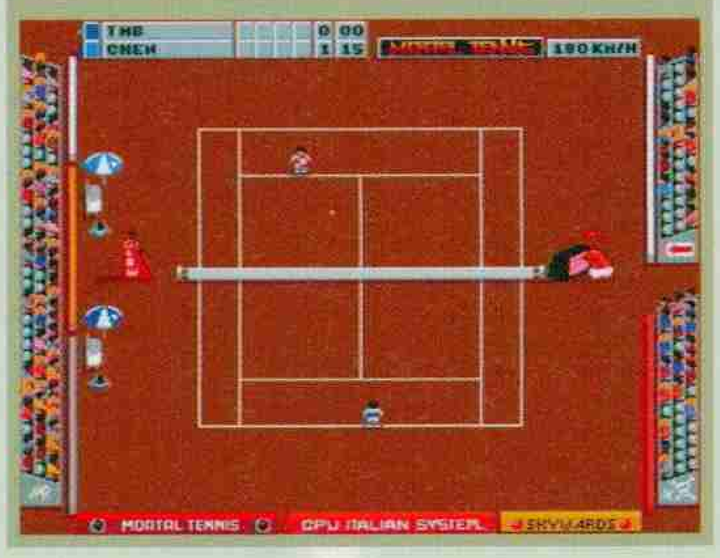
Chiunque fosse interessato ad acquistare Mikro Mortal Tennis (a prezzo di budget!) può rivolgersi a:
CPU Italian System
Via Delle Romite N.8
50124 - FIRENZE
Tel. (055) 23-21-363



Ok, lo ammetto, sto barando alla grande. Normalmente non sarebbe possibile utilizzare Fart nel gioco, ma io ho i cheat mode...

te il gioco (a meno che non siate a conoscenza del cheat-mode, ehehehe), ma in ogni caso la sua presenza non sarà proprio marginale. Il grasso animale in questione non mancherà di distrarci durante le partite, che seguirà a bordo campo fregandosene altamente del bon-ton: lo vedrete spesso in situazioni a dir poco discutibili, tipo quando gli esplode la gomma da masticare in faccia o si mette a guardare un film pornografico... insomma la serietà non è il suo forte e vi assicuro che non saranno poche le volte in cui perderete un match a causa dell'idiozia del vostro manager.
Ovviamente la parte demenziale non finisce certo qui, dato che anche i giocatori "normali" tendono fin troppo spesso ad esibirsi in prodezze non propriamente sportive. Ne pagherà le conseguenze il povero arbitro (accolto sul campo con un costante coro di "buuu"), che si vedrà continuamente colpito dalle ire funeste dei due tennisti. Purtroppo vi accorgerete fin dall'inizio che il direttore di gara in quanto a diotrie non sta affatto messo bene, e non

Quel depravato d'un tapiro sta guardando un filmino dal basso contenuto morale...



saranno poche le volte in cui segnalerà degli "out" assolutamente inesistenti.
Generalmente in questi casi scoppierà un'accesa diatriba tra l'arbitro e il giocatore a cui è stato annullato il punto, che dopo una breve discussione si trasformerà in un personaggio alquanto nervosetto (tipo Skorpion, Raiden, Ken e altri celebri protagonisti di picchiaduro) non proprio in vena di scherzi.
E questa è solo una delle tante chicche che troverete in MMT, il quale non si ferma solo a Mortal Kombat in fatto di citazioni, ma spazia un po' in tutti i generi (fra un set e l'altro potrà capitarvi di vedere Guybrush inseguito da LeChuck, tanto per farvi un esempio).
Comunque nonostante l'apparente "leggerezza" di questa simulazione tennistica, non mancano una vasta serie di opzioni e "feature", che vanno dalla

Anche la mappa ha subito influenze esterne! Non vi ricorda Street Fighter 2 tutto ciò?

scelta del tipo di campo (che giustamente modificherà il comportamento della pallina), al numero dei giocatori (da uno a quattro contemporaneamente) e dei set.
Esistono poi tre modalità di gioco: l'unfriendly, la classica partita secca, il torneo in stile MK e il cam-

Il diavolo sembra avere dei problemi d'affitto con il Tentacolo visto prima...

pionato. Quest'ultimo è davvero interessante, visto che i soldi vinti a ogni incontro vi serviranno per acquistare vari gadget (tipo la racchetta infuocata che renderà la vostra pallina così potente da permettergli di bucare il terreno... vedrete le proteste delle talpe, poi), comprese alcune fatality da sparare in faccia all'avversario al momento più opportuno.
Tutte quest'accumularsi di battute visive e sonore (ovviamente anche le voci sono qualcosa di unico) non fa altro che aumentare ulteriormente il fattore giocabilità, già alto di per se, che supplisce abbondantemente alle presunte carenze grafiche. Certo, qualcuno potrebbe avere qualcosa da ridire sui giocatori minuscoli e sulla visuale forzatamente alla "Sensible Soccer", ma del resto questa non vuole essere una specie di simulazione alla Pro Tennis Tour, ma un arcade divertente e spensierato.
Comunque qua sto già allargandomi in argomentazioni da commento, quindi è meglio che rimandi a dopo le mie disquisizioni. Ah, prima di chiudere ho una bella notizia da segnalarvi: vi ricordate di quell'altro gioco di tennis visto sempre sul Talent Scout dello scorso mese, ovvero Quite Tennis Please degli Spooky Fellows? In caso di risposta negativa

Il nostro personaggio non ha gradito la svista dell'arbitro e sta per punirlo nelle vesti di Skorpion!

andate a riguardarvelo e attendetene con gaudio e tripudio (due tizi molto simpatici, ma un po' invadenti) l'uscita. Per adesso i due "publisher" più probabili sembrano essere Guidhall e Acid Software, comunque appena saprò qualcosa di certo sarete i primi ad esserne informati. Restate in ascolto.

Mirko "TMB" Marangon

AMIGA

Mikro Mortal Tennis è senz'ombra di dubbio il più divertente e demenziale gioco di tennis che mi sia capitato di giocare (del resto è anche il primo). Sinceramente non sono mai stato un forte appassionato di questo sport "racchettaro", però MMT mi ha piacevolmente coinvolto, grazie a una geniale impostazione arcade, ricca di diversi tocchi di classe. Sono proprio questi che riescono a coinvolgere il giocatore e a mantenere sempre vivo il suo interesse. Le fatality, i power-up, i litigi ultraviolenti con l'arbitro, il comportamento deplorevole di Fart (figuratevi che si mette a ridere anche quando vede il logo del torneo), le scenette alla fine di ogni incontro che variano a seconda del vostro comportamento in campo e tante altre assurdità assortite, non possono non strapparvi almeno un sorriso.
Il gioco in sé è sicuramente apprezzabile, ma non sperate proprio di effettuare rovesci o altre raffinatezze, dato che le animazioni sono drasticamente ridotte all'osso e del resto con degli omettini alti pochi pixel non ci si poteva certo aspettare di più.
Forse è proprio per questo che ho trovato il gioco divertente, dato che non ho mai digerito questo genere di giochi (ve lo già detto?). Se proprio dovessi trovargli un difetto, potrei dirvi che in alcuni casi gli scambi di battute sono un po' troppo lunghi e stressanti, anche adottando diversi stili di gioco (tipo spostarsi sotto rete), un particolare purtroppo inevitabile vista la penuria di "mosse" disponibili.
Sicuramente un prodotto originale, che merita senz'ombra di dubbio d'essere acquistato... in caso contrario preparatevi a subire la terribile maledizione del tapiro (non so di cosa si tratti, però da uno che colloquia tranquillamente con il diavolo mi aspetterei il peggio).

HARDWARE

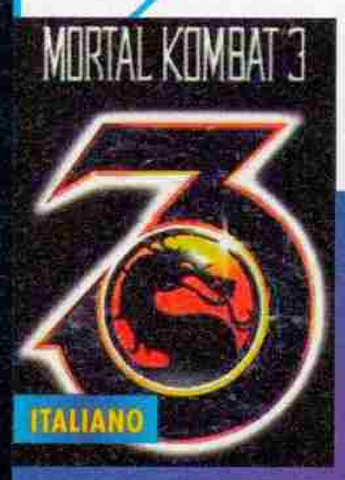
MMT gira su tutti i modelli di Amiga (dal 500 al 4000, 060 inclusi) ed è tranquillamente installabile su hard disk. Tutto qui.

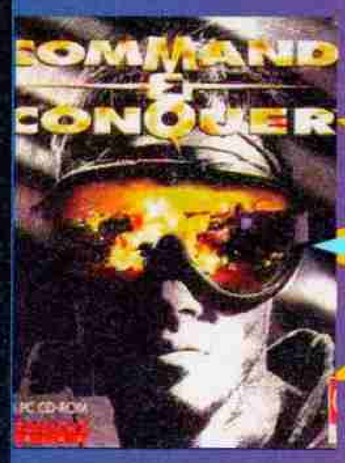
PRESENTAZIONE 92
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITA'
LONGEVITA'
GLOBALE

PARLI INTERNET?
www.dbline.it

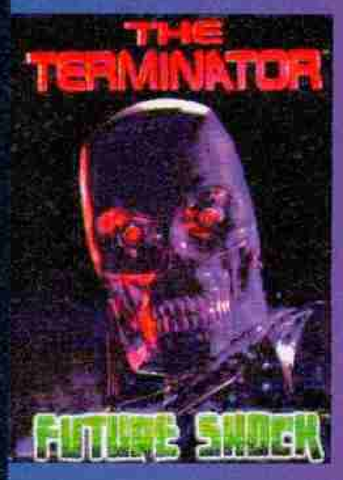
Db-Line

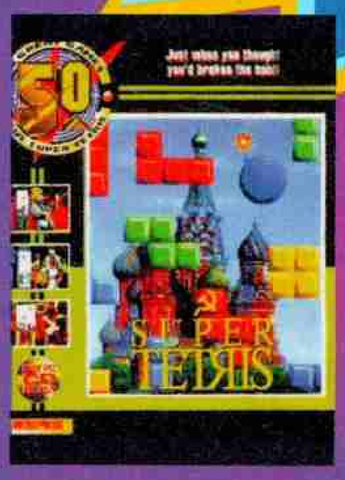
TEL. 0332/768000

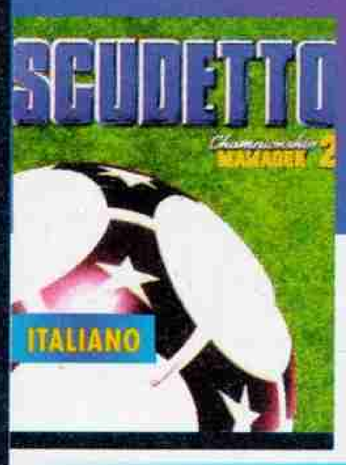




BEST-SELLERS
I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI







"D" (ITALIANO)	L. 85.900
ACTION SOCCER (ITALIANO)	L. 69.900
ALADINO EDUCATIVO DISNEY (ITALIANO)	L. 129.000
BAD MOJO (ITALIANO)	L. 84.000
BATMAN FOREVER (ITALIANO)	L. 69.000
BERMUDA SYNDROM (ITALIANO)	L. 99.900
CIVILIZATION 2	L. 109.000
CRAZY CARS 3 (+ 5 GIOCHI)	L. 39.000
DESCENT 2 (ITALIANO)	L. 89.900
DUKE NUMEN 3D (ITALIANO)	L. 84.900
EURO 96 FOOTBALL (ITALIANO)	L. 99.000
FIFA SOCCER 96 (ITALIANO)	L. 89.900
FLIGHT UNLIMITED	L. 89.000
GRAND PRIX MASTER (+ 5 GIOCHI)	L. 39.000
HOCKEY 95 (ITALIANO)	L. 49.000
MORTAL KOMBAT 3 (ITALIANO)	L. 94.000
NBA TOURNAMENT EDITION (ITALIANO)	L. 89.900
NEED FOR SPEED (ITALIANO)	L. 99.000
OLYMPIC SOCCER (ITALIANO)	L. 89.900
OLYMPIC GAMES (ITALIANO)	L. 89.900
ON SIDE	L. 64.000
PAMELA ANDERSON 95/96	L. 29.000
RE LEONE EDUCATIVO DISNEY (ITALIANO)	L. 129.000
RISE 2 RESURRECTION (ITALIANO)	L. 89.000
SCREAMER (ITALIANO)	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER 96 (ITALIANO)	L. 79.000
SPEEDRAGE	L. 64.000
SPYCRAFT	L. 89.000
TERRANOVA (ITALIANO)	L. 99.000
TOY STORY	L. 99.000
WARCRAFT 2 (ITALIANO)	L. 89.900
ZORK NEMESIS	L. 89.900

PREZZI IVA INCLUSA.

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

"BEST-SELLERS"

CALENDARIO 95/96 'PAMELA ANDERSON'

L. 29.000

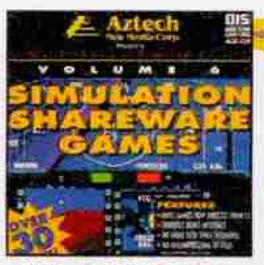
REGALISSIMI

Db-Line SI RISERVA IL DIRITTO DI SCEGLIERE I CD-ROM IN OMAGGIO QUALORA QUELLI PRESCELTI NON FOSSERO DISPONIBILI.

WORLD OF GAMES

WORLD OF GAMES

VOL. 5 - CASINO - CARD MAZE - GAME



VOL. 6- SIMULATION SHAREWARE GAMES

VOL. 7- CHILDREN'S SHAREWARE GAMES

MEGASHARE 2

MEGASHARE 3

SUPERGAMES 4

MASTER PROGRAMMING

CLIPART - VOL. 3 ANIMALS

COMMUNICATIONS

WINDOWS FEVER VOL. 2

WINDOWS GAMES

ULTIMATE GAMES

MEDIASHARE 9

MEDIASHARE 13

Db-Line
DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332 / 768000 - FAX 0332 / 767244 - 768066
VOXonFAX 0332 / 767360 - bbs: 0332 / 767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

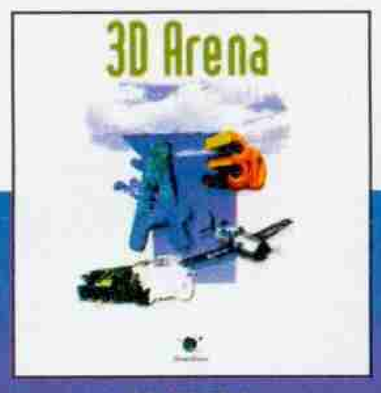
Db-Line

DISPONIBILE LISTINO PRODOTTI PER RIVENDITORI

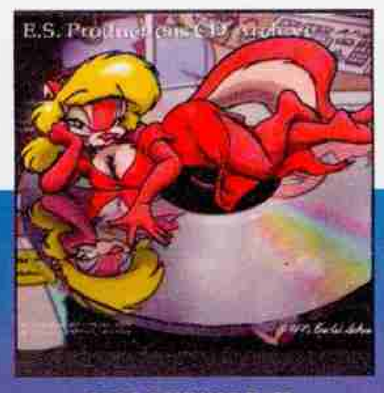
I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI SONO ATTIVI DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 23:00. PER ORDINI TELEFONARE ALLO 0332/768000 O INVIARE FAX ALLO 0332/768066

TEL. 0332/768000

CD- ROM PROFESSIONALI PER PC - AMIGA - MAC



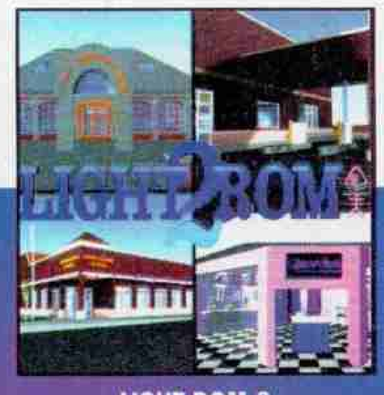
3D ARENA
PC - AMIGA L. 59.000



ERIC SCHWARZ CD
PC - AMIGA L. 49.900

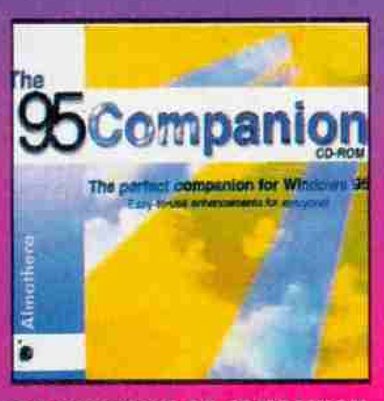
IMAGINE ENHANCER CD
PC - AMIGA L. 79.900

LIGHT ROM
PC - AMIGA L. 89.000



LIGHT ROM 2
PC - AMIGA L. 89.000

TEXTURE PORTFOLIO - AMIGA
PC - AMIGA - MAC L. 99.000



THE WINDOWS 95 COMPANION
PC - L. 49.000

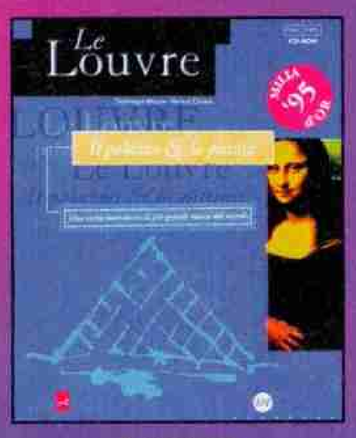
LIGHTWAVE ENHANCER CD
PC - AMIGA L. 74.900

RAYTRACING
PC - AMIGA L. 76.000

LIGHT ROM 3
PC - AMIGA L. 119.000

BEST-SELLERS
I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI

GENIAS ENCICLOPEDIA
MULTIMEDIALE - 7 CD L. 379.000



IL LOUVRE
L. 139.000

CD- ROM EDUCATIVI PER PC IN ITALIANO

PREZZI IVA INCLUSA.

VIAGGIO IN ITALIA
L. 99.000

TEMPLI E TEATRI IN SICILIA
L. 29.000

VOYAGER ITALIA
L. 99.000

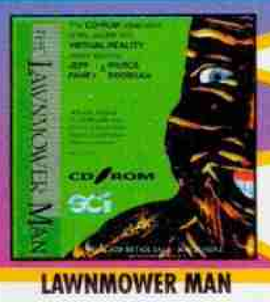
IL PIU' BEL CAMPIONATO
DEL MONDO L. 94.000

WINE GAMES
L. 84.000

PER OGNI CD "BEST-SELLERS" ACQUISTATO IN REGALO UN CD-ROM A TUA SCELTA TRA QUESTI

BASIC COLLECTION DEMO CD

GEEKWAD GAMES



LAWNMOWER MAN

MEDIASHARE 15

MULTIMEDIA SOUND
AND ARTS VOL. 1

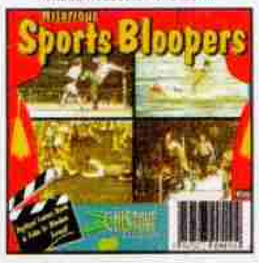
SHAREWARE COLLECTIONS
VOL. 2

THE BIG 3

ULTIMATE GAMES

VOLUME 3 STRATEGY
SHAREWARE GAMES

VOLUME 4 ADVENTURE
SHAREWARE GAMES



SPORTS BLOOPERS

IN OMAGGIO IL LISTINO PRODOTTI

COUPON DA COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A DB-LINE PER RICEVERE:

NOME E COGNOME
VIA
CAP
PROFESSIONE
CITTA'
ETA'
N°
PROV.

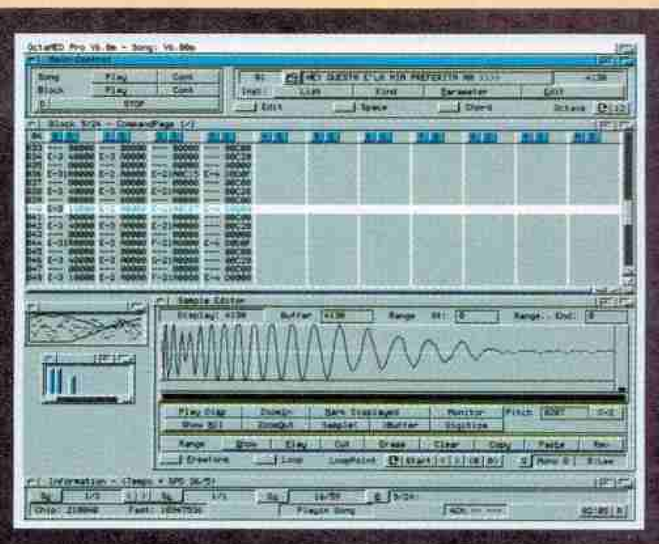
BEST-SELLERS
I CD-ROM PIU' BELLI SCELTI PER VOI

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332 / 768000 - FAX 0332 / 767244 - 768066
VOXonFAX 0332 / 767360 - bbs: 0332 / 767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

PROLOGO

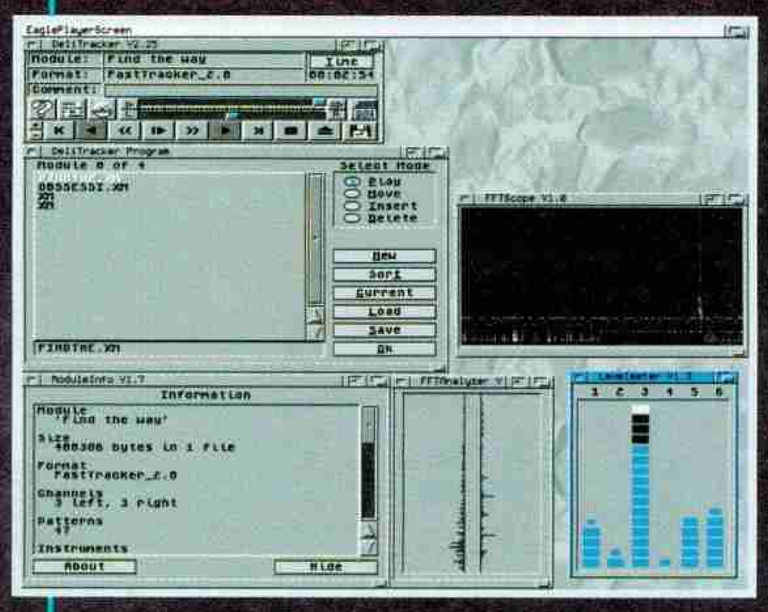
"Ora che siamo in tre a gestire il Talent Scout vedrete che le cose cambieranno". A seguito di questa frase a qualcuno certamente fischieranno le orecchie, ma cosa volete farci, "c'est la vie". Adesso sono di nuovo solo soletto e devo ammettere che la cosa non mi esalta particolarmente, anche perché la mole del Talent Scout è ultimamente aumentata in maniera preoccupante, quindi potete ben immaginare il mio stato d'animo. Ma non temete giovani scout, mi rimboccherò le maniche e tenterò di accontentarvi tutti, cercate solo di aver un po' più di pazienza.

MODULI MED by Chicco (AMIGA)



Torna Chicco, questa volta con tre dischetti pieni di moduli. Brani a nostro, ehm, a mio parere davvero ben composti, con un'ottima scelta degli strumenti e degli accordi. Nonostante la tematica musicale tenda a ricadere un po' troppo sul genere techno commerciale, risultano apprezzabili i vari "vocal" inseriti qua e là, che fanno sempre "maranza". Complimenti (soprattutto per il MED multisong) e non ti preoccupare se su questo CD di TGM non troverai i tuoi mod, sul prossimo non mancheranno.

MODULI XM by Sebastiano Marco Foti (PC)

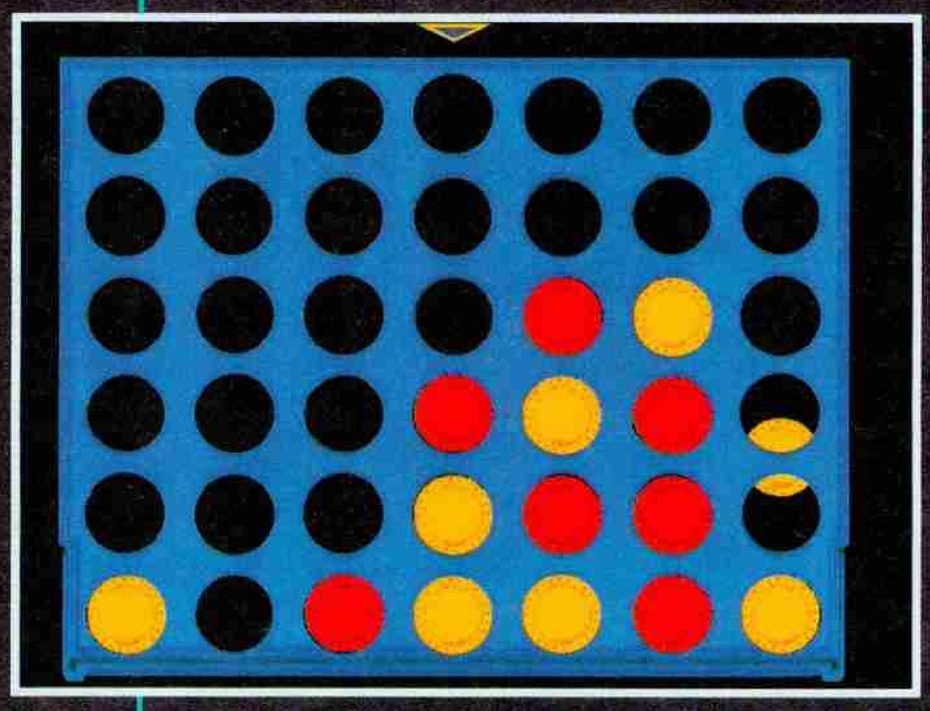


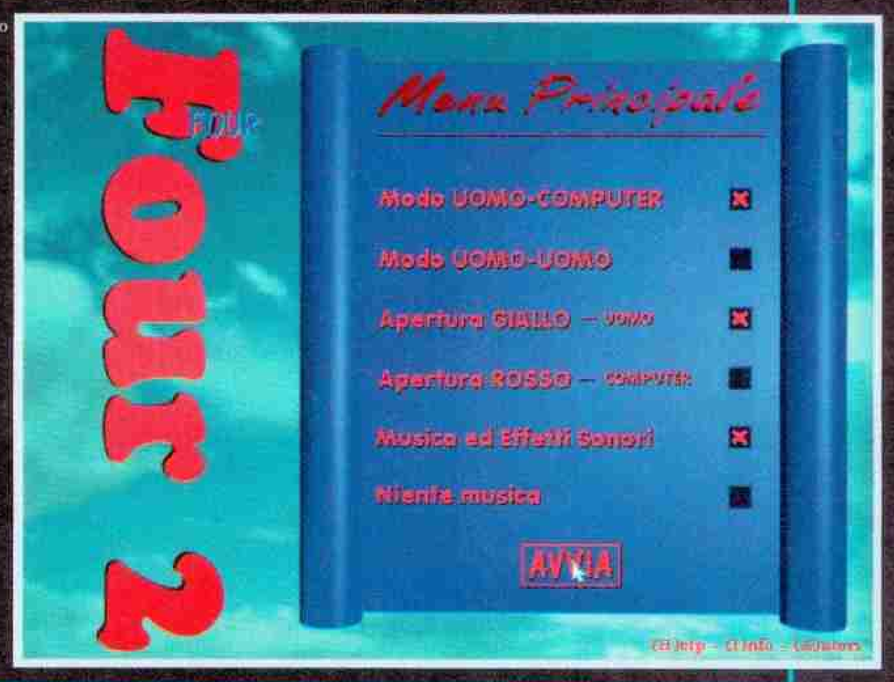
Proseguiamo la nostra carrellata di moduli con alcune composizioni (sempre di genere techno) realizzate con l'ormai onnipresente FastTracker 2. Che dire? Nonostante dietro i tuoi brani si nasconda una certa dose di volontà, è innegabile che in quanto a fantasia siamo messi maluccio. Alcuni pezzi risultano abbastanza pesanti da ascoltare (vedi "Pure" e "Run"), complici alcuni pattern piuttosto monotoni e esageratamente "martellanti". Personalmente ti consiglio di non esagerare con il "tunz tunz", che indubbiamente avrà il suo fascino, ma alla lunga ha il difetto di stancare.

CONTACT by Ivan Alberti (PC)

Contact rappresenta il primo tentativo su PC di realizzare un diskmag dedicato alle scena italiana, scritto in italiano. Come inizio non c'é male, anche se bisogna ammettere che in quanto a presentazione e design, siamo ancora ben lontani dagli standard dell'ultimo numero d'"Infamia". È comunque inutile criticare questa produzione di Freeman (a cui si affiancano diversi nomi più o meno celebri), datosi che il fatidico "zero number" di TUTTE le riviste, anche quelle su carta, è quasi sempre un abbozzo ben distante dal prodotto finale. Giudicherò meglio quando si renderà disponibile Contact 1, destinato probabilmente a diventare il punto di riferimento della sempre crescente scena PC.

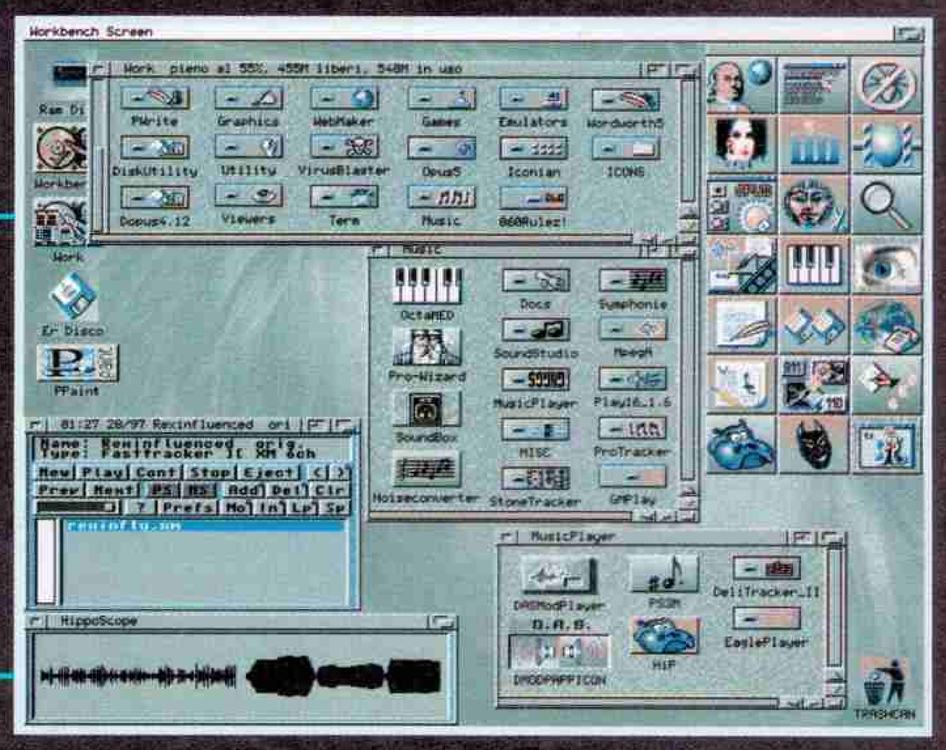
FOUR 2 di Andrea Massioli, Carlo Cecchi, Andrea Sironi





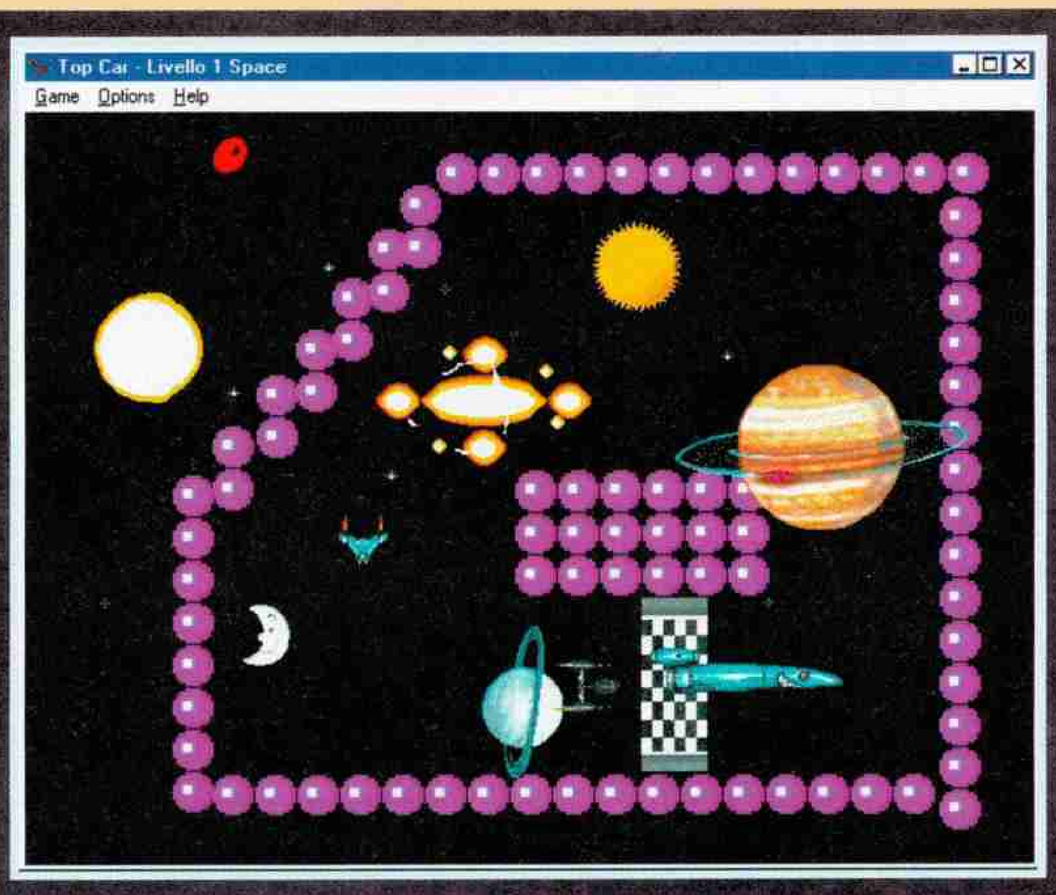
Cosa succede se tre menti si mettono insieme e decidono di rivoluzionare il concetto di videogioco? Ninete, ed è per questo che continuo a giocare a Tekken 2... scherzi a parte, il trio sopraindicato merita senza dubbio una menzione per aver creato qualcosa di diverso rispetto al solito clone di Tetris. In ben 6 dischetti ad alta densità hanno infatti compresso (?!?) il mitico Forza 4, celebre gioco che sicuramente ha segnato l'infanzia di almeno un paio di generazioni (altro che 'sti bambinetti moderni, sempre attaccati al Saturn). Ovvio che in quei 6 dischi c'hanno messo mezza tonnellata di grafica, sotto forma di animazioni varie e schermate d'intermezzo in grafica SVGA, modalità utilizzata anche nel corso del gioco con risultati più che apprezzabili (anche su macchine non particolarmente veloci). Certo, se la prossima volta programmate qualcosa di un po' più vario, non mi fate certo un torto.

REXINFLUENCED by Respiri Piano (PC)



E cosa potrebbe essere se non un bel XM di quelli martellanti? Ragazzi, non per dire, ma al mondo non esiste solo la musica techno. Va bene che è il ritmo più semplice da realizzare, va bene che fa muovere le teste, va bene tutto, ma se ogni tanto seguiste l'esempio del buon FBY, capace di balzare da un genere all'altro come pochi altri, mi fareste ben contento. È chiedere troppo? Comunque non te la prendere Marco, non è una polemica rivolta nei tuoi confronti, solo mi sono un po' stancato di caricare brani su brani la cui unica base è un basso rimbombante (e rimbambente?). W la techno, ma non esagerate.

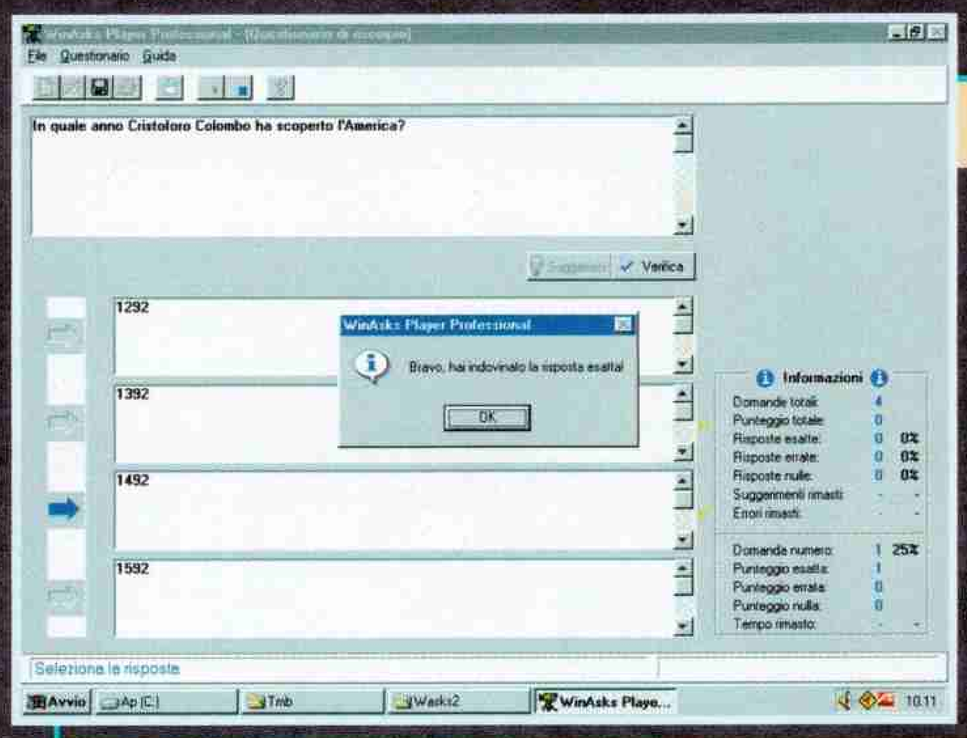
TOP CAR di Pasetto Francesco (PC)



I giochi realizzati con Klick&Play hanno un unico difetto, sembrano tutti uguali. Sarà per gli sprite utilizzati, sarà per le limitazioni intrinseche del programma stesso, ma ogni volta che carico un gioco realizzato con il celebre programma della Europress, non faccio che rimpiangere i bei tempi dell'Amos. Ok, ora è tutto più semplice e intuitivo, ma anche discretamente noioso e ripetitivo. Mi dispiace Francesco, ma osservando Top Car ho avuto la stessa sensazione di sempre: grafica piatta, giocabilità pari a zero e impossibilità di controllare il proprio mezzo su processori particolarmente veloci (sul Pentium 120 redazionale non sono riuscito a concludere 2 giri di fila senza sbattere contro qualche microscopico ostacolo). Da rivedere ampiamente e se vuoi un consiglio, inizia a programmare con qualcosa di serio.

EROTIC PUZZLE by Riccardo Samele (PC)

Secondo voi di che genere di gioco si tratta? Una simulazione sponsorizzata da Famiglia Cristiana? Il videogioco che ogni mammina sogna per il suo bambino? Non direi proprio, amici allupati del Talent Scout, datosi che l'opera (opera forse è un termine un po' forte) in questione è una specie di puzzle game a base di caselle da scoprire con annesse una serie di donnine poco vestite e apparentemente molto consenzienti. Ovviamente in caso riusciate a completare uno schermo, sarete premiati con un'immagine in SVGA dal contenuto fortemente erotico.
Come al solito questi giochi durano finché c'è qualcosa da vedere, dopo passano direttamente nel dimenticatoio. Apprezzabile comunque lo sforzo, ma in quanto a originalità... ho visto di meglio.



WINASKS 2.0 PROFESSIONAL di Paolo Mugnaini (PC)

Spesso nelle aziende nasce la necessità di effettuare sondaggi per tastare il polso al mercato (li abbiamo fatti anche noi con l'ora dell'apocalisse) o per constatare le esigenze dei consumatori. Nelle fiere non sono pochi gli stand che obbligano centinaia di soggetti a fare ore di fila solo per compilare un questionario e ricevere in cambio un qualche gadget. In questi casi l'ideale sarebbe disporre di un buon computer associato a un programma veloce e intuitivo. La Smart Lite Software viene incontro a queste esigenze con un ottimo software per Windows, che si propone come valido strumento per indagini multimediali e analisi di questionari. Il prodotto è a mio modesto avviso di ottima caratura, tanto che potrebbe tranquillamente essere distribuito a livello commerciale (attualmente lo si può richiedere come shareware).
Se siete interessati potete contattare l'autore presso l'E-Mail: Smartlit@mbox.vol.it.

CERCO TROVO SCAMBIO

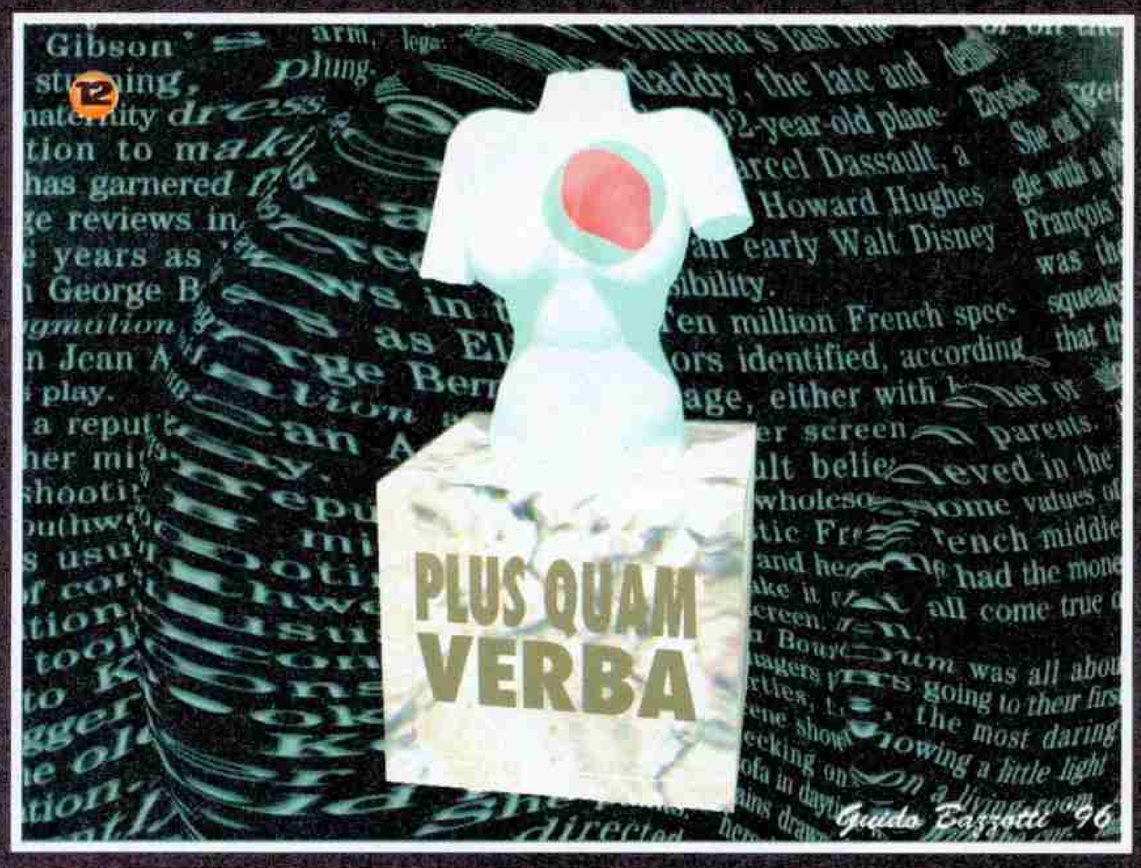
- Cerchiamo un grafico e un programmatore, possibilmente a Roma, per la realizzazione di avventure grafiche per PC. Emiliano, tel. 06/23231823 oppure Gianluca, tel. 35491445.
- Il Biosynthetic Design (demo group) cerca grafici e programmatori Amiga. Se siete interessati potete contattarli all'E-Mail: parsec@bbs.infosquare.it oppure direttamente per telefono al numero: 02/55189980.
- In seguito ad una veloce espansione dovuta a contatti avuti con importatori e distributori internazionali, si ricercano con estrema urgenza grafici su piattaforme A1200 e PC, programmatori PC e team di sviluppo completi. Contattare lo 041/429616 (dopo le 20, chiedere di Riccardo) o scrivere a: Riccardo Maneggiato - CP 103 - 30030 - Oriago (Venezia).

EPILOGO

Rovistando fra le varie buste del Talent Scout mi sono reso conto che ultimamente sono cambiate tante cose. Una volta questa rubrica serviva come trampolino di lancio per tanti team di sviluppo, alcuni dei quali sono poi diventati famosi (come i Fields of Vision, i NAPS e i neonati Skywards), cosa che oggi mi sembra non accada più. Ormai quello che vedo sono solo una marea d'immagini e moduli, per la maggior parte realizzati da singoli autori, destinati a rimanere tali. Perché invece non cercate di unire i vostri sforzi in qualcosa di più produttivo? Sono convinto che questa mancanza d'iniziativa sia alla base della scarsa diffusione del concetto di "scena" qua in Italia. Quello che vi sto chiedendo e di essere un po' più creativi e soprattutto costruttivi, solo in questo modo il Talent Scout potrà ritornare ad essere quel crocevia di menti geniali che una volta caratterizzavano queste pagine... non traditemi.
Mirko "TMB" Marangon, il redattore solitario.

ATTENZIONE!

Come probabilmente vi sarete già accorti da soli, a causa di uno spiacevolissimo disguido il testo dello scorso Talent Art era il medesimo del mese precedente - nonostante le immagini fossero quello giuste. Scusandoci nuovamente per l'inconveniente, abbiamo pensato di riproporvelo così come sarebbe dovuto uscire sul numero precedente. Meglio tardi che mai!



BAHM! Tutti i pacchetti in testa... Eppure l'avevo detto al TMB di non metterli così in alto. Ops, ma ci siete anche voi... Ma bravi, ci avete dato ascolto! Sono arrivati così tanti pacchi e buste (peccato che non ci fossero anche le bustarell... ehm, caramelle) in redazione che adesso non troviamo più i computer per lavorare: se tutto è andato come doveva andare, state leggendo due intere pagine di Talent Art. Piaciute le vostre opere sul CD-ROM? Beh, anche questa è stata una vostra richiesta che abbiamo deciso di accogliere ben volentieri.

Detto questo non voglio occupare altro spazio scrivendo cretinerie proprio quando avete deciso di regalarci parecchi lavori per il Talent Art, quindi andate a capo e cominciamo.

Prima di tutto vorrei precisare ad Alessandro Pisani che troverà un messaggio dolente nel box Arimortis del Talent Scout.

In secondo luogo vorrei rispondere a Ugo Viti e Andrea Pieroni: dite che vi ho ingiustamente accusato di aver digitalizzato l'immagine apparsa sul numero 83 di TGM (che strana sensazione di deja-vu. NdTMB). Vi ringrazio per avermi fatto notare che la vostra immagine non è assolutamente digitalizzata (era la foto 8 di quel numero) e quindi vi faccio i miei complimenti, ma non sopporto di essere accusato per affermazioni che non ho assolutamente riportato. Volutamente ironica, la frase del Talent Art del numero 83 recitava esattamente quanto segue: "Le immagini bitmap non sono state realizzate al meglio delle vostre possibilità, a meno che l'unica immagine di rilievo non sia una digitalizzazione, ma non pare questo il caso". Se permettete, fra un "probabilmente digitalizzata" della vostra missiva e un "non mi pare il caso di una digitalizzazione" dell'articolo, passa una bella differenza.

Procediamo ora con Edoardo De Pretis da Torino (foto 1), che ha deciso di continuare la sua serie privata di lavori dedicati al manga Ranma 1/2 della Takahashi realizzandoli col vetusto Deluxe Paint II per PC (e la configurazione hardware? Soprassediamo...). Complimenti, visto che per la seconda volta hai centrato l'obiettivo di farti pubblicare fra queste pagine. Il tuo stile è migliorato, soprattutto per le sfumature; peccato per la risoluzione, molto bassa. Realizzando il lavoro a mano libera la sfumatura potrebbe essere notevolmente migliorata utilizzando una risoluzione superiore. Se il tuo programma è troppo vecchio per riconoscere la SVGA, perché non ne acquisti l'ultima versione? Non dovrebbe essere un impegno troppo oneroso... Comunque continua così.

E passiamo ora al famoso... ehm, al celebre... boh! Il nostro amico che ci invia delle immagini da Varese (o dalla provincia) sembra voglia rimanere nell'anonimato, visto che si firma con un alias: Pinaux. Vabbé, pubblichiamo lo stesso un paio delle tue immagini anche se ci farebbe piacere conoscere il nome dei nostri lettori (almeno quello). Comunque, in foto 2 e 3 potete notare il mezzo che viene utilizzato in Descent per esplorare i vari livelli. Le immagini che ci hai spedito, realizzate con 3D Studio 4.0 e un Pentium a 133 MHz e 32 MB di RAM, non sono particolarmente belle in quanto tutte uguali e con strane inquadrature (forse volute, ma che non permettono quasi mai di apprezzare appieno il modello). Tralasciando il fatto che le creazioni sono tutte ambientate nello spazio profondo, con poca luce a inquadrare l'oggetto, non mi sembra di vedere alcun texture mapping d'eccezione ed è un peccato, perché il modello è ben realizzato. L'unica nota positiva è rappresentata dai quattro laser il cui tipo di illuminazione non sempre riesce bene, mentre a te sì. Un ultima considerazione: ti è mai capitato di incontrare uno specchio nello spazio? A me no... eppure ho viaggiato tanto.

Ora tocca a Fabrizio Pezzini di Livorno, che ci ha rifilato un dischetto con delle immagini carine fra le quali abbiamo scelto una pistola (interessanti i particolari riflettenti), un tempio (una giara stupenda, complimenti) e un accampamento indiano (la mia preferita, poiché originale).

Tutte le immagini (foto 4, 5 e 6) sono state realizzate con 3D Studio 4.0, Photostyler della Aldus, un Pentium a 100 MHz e 16 MB di RAM. In tutte si nota una gran varietà di materiali (vabbé, la pistola colorata in rosso e venature blu non la vedo bene) e un texture mapping ben applicato sugli oggetti principali. Nell'immagine dedicata al tempio però non capisco come mai pavimento e fondale siano così scarsi. In quella dell'accampamento avresti potuto arricchire l'immagine con qualche particolare in più (magari un falò, anche spento). Comunque sei sulla buona strada per ottenere degli ottimi risultati.

L'immagine che segue in foto 7 ci è stata inviata da Davide Scalia da Gravina di Catania (CT) ed è stata realizzata con un 486 DX2 a 66 MHz e 8 MB di RAM. Il software utilizzato è, ancora una volta, 3D Studio 4.0. Dunque: tanto per intenderci direi che due mesi per imparare a utilizzare il programma in tuo possesso non sono proprio sufficienti. Un grafico professionista riesce a realizzare qualcosa di decente in 4 o 5 mesi. Valutando attentamente la tua immagine debbo dire che si riscontrano i classici difetti di tutti i principianti (non te la prendere, ma è così). Prima di tutto i materiali: non credo tu abbia un pavimento così in casa (con tanto di motion blur...). Nella quarta versione del programma troverai alcune texture marmoree che possono servire allo scopo. A parte questo (ognuno può uccidere la propria retina come più gli aggrada - guardando un'eclisse di sole senza occhiali scuri oppure scegliendo delle piastrelle bianche e blu per pavimento) il muro ha un bump mapping troppo accentuato e una riflessione della luce che gli intonaci non hanno (si nota centralmente all'estrema sinistra). Il tappeto va quasi bene, anche se il texture mapping andrebbe ridotto (le maglie sono troppo grosse).

Passando agli oggetti, c'è da notare che la quantità di particolari è un po' scarsa, soprattutto per quel che riguarda i divanetti (devono essere un po' duri), eventuali quadri o lampade assenti. Vuoi una nota positiva? Mi piace il tavolino. Il problema, però, rimane: hai fatto bene a spedire qualcosa ma forse è ancora un po' presto. Prova fra altri due mesi magari, e leggi attentamente la guida che hai acquistato.

Passiamo ora a scoprire cosa è contenuto nei dischetti di Vera Gentinetta di Osasio (TO). Nella tua missiva (dura la vita dell'artista, eh?) ci scrivi che i lavori li hai eseguiti con Photoshop 2.5 e un 486 DX (uno dei tanti, vero?).

Beh, complimenti! Non te l'aspettavi? Strano, perché due dei tuoi lavori (foto 8 e 9) che pubblichiamo sono davvero stupendi (anche gli altri, ma per vari motivi non possiamo pubblicarli). Ecco cosa intendo con "dipingere" con Photoshop. Forme delle ragazze perfette e una palette di colori davvero ben assortita. Fra i due soggetti avrei preferito assegnare il bollino (altra sorpresa?) all'immagine fantasy, ma quella intitolata Zadra ci/mi pare più particolareggiata. Basta, non ho altro da dire se non ammirare i tuoi lavori. E' così che si disegna!

Continuiamo ad esaminare lavori bidimensionali e passiamo a quelli di Mauro Mosciatti di Matelica (MC), che ha realizzato i suoi con un Amiga 1200 base e il DPaint IV in AGA.

I soggetti sono ben rinomati: trattasi di Lamù e Ranma (foto 10 e 11), realizzati con una strana espressione imbronciata... A parte questa, che può

essere una tua scelta artistica, si nota una notevole scalettatura da attenuare sfumando i bordi neri. Lo stile c'è, nel senso giapponese della parola, anche se qualcosa va riveduto e corretto. Infatti, se hai saputo particolareggiare così bene la capigliatura di Lamù, come mai non hai fatto la stessa cosa per tutti e due i disegni? Mi riferisco soprattutto ai fondali, ai capelli di Ranma e ai suoi vestiti. Se non vado errato, poi, l'AGA permette di sfruttare un po' meglio la palette di colori a disposizione del 1200. Quindi, per la prossima volta, utilizza magari più sfumature.

Concludiamo con le immagini inviateci da Guido Bazzotti di Mantova, che sembra abbia fatto buon uso di uno dei software shareware che tempo fa abbiamo allegato al Silver Disc e che fu scovato dal sottoscritto, che ne raccomandò caldamente l'utilizzo più smodato: il Blob Sculptor. Comunque, per chi fosse in

possesso di tale programma e non l'avesse ancora utilizzato (male, molto male), guardate cosa ne ha ricavato il nostro lettore (foto 12): un busto di donna (chissà da cosa si capisce) davvero ben fatto, anche se manca l'ombelico.

Si prosegue poi con altre immagini realizzate col 3D Studio 4.0 (non sei il solo al quale va stretto questo programma - comunque, se ti può consolare, un Silicon Graphics Indy della serie 5000 modello base non costa più di 20 milioni, mentre la serie precedente, in svendita, viene a costare dai 12 milioni in su a seconda della configurazione e, come puoi notare, non si tratta di cifre inaccessibili) come il bagno in foto 13 (senti, ma di solito il pavimento in cotto non sta in cucina?) che possiede, a parte tutto (odio le piastrelle di quel tipo, ma sono affari miei), un ottimo texture mapping nei particolari del legno e un bel lavello in marmo. L'ultima immagine che pubblichiamo (foto 14) fra quelle che ci hai inviato mi permette di sottolineare un paio di difettucci, oltre l'originalità del soggetto e, ancora una volta, la buona mappatura delle texture (senza considerare che il fumo fa male alla salute... la mia!). Il primo è dedicato all'illuminazione: in primo luogo la scritta è illuminata centralmente e quindi alcune lettere della targa non proiettano un ombra sufficientemente lunga, ergo svaniscono nella targa stessa; inoltre potresti aumentare leggermente la luminosità interna della cella utilizzando la luce ambiente. Il secondo difetto non dipende da te, ma eliminandolo potresti rendere più realistica l'immagine: si tratta delle fiamme. Per prima cosa dovresti

sapere che per 3D Studio esistono delle routine (a volte dei programmi interi) chiamati IPAS che permettono di espandere il pacchetto della Autodesk illimitatamente. Fra queste ne esiste una dedicata alle fiamme e al fuoco e ti assicuro che non esiste nient'altro, in ambito PC (escludendo Softimage), che permetta di ottenere un realismo simile (soprattutto durante le animazioni). Comunque, finché non ti procuri quell'IPAS, potresti improvvisare: usa una mesh frastagliata (foglie di una pianta?), contorcila per bene come hai fatto nella tua immagine e applicale un materiale adatto, leggermente fluorescente e trasparente al punto giusto. Infine, illumina il tutto utilizzando anche il comando range: magari ne ricavi qualcosa ;-).

Non posso fare a meno comunque di ringraziarti per i complimenti che mi fai e per il voto che hai addirittura affibbiato alla mia immagine al Bit.Movie 96... Davvero tantissime grazie!

Credo che sia giunta l'ora di terminare in quanto di pacchetti, in testa, non me ne cadono più. Sono contento che abbiate ascoltato la voce del cuore di TGM e abbiate inviato quanto più materiale possibile. Anche questo mese abbiamo avuto degli ottimi autori e speriamo di vederne ancora di più. Se ci fa piacere che anche un solo lettore Amiga-user abbia inviato la sua immagine, pensate che effetto farebbero due, tre o quanti siete, in più...

Arrivederci alla prossima!

Hype

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM TANDY O 100% COMPATIBILE, 486/DX 50 O SUPERIORE, 8Mb RAM SE UTILIZZATO CON WINDOWS '95, HD E DOS 5.0 O SUPERIORE. RACCOMANDATO PENTIUM 16Mb RAM, SCHEDA SONORA STEREO 16 BIT CON SUPPORTO GENERAL MIDI. JOYSTICK RACCOMANDATO: FX 3000 SUNCOM.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

DESCENT 2

SEMPRE PIU' PERICOLOSO!

L'acclamato successo del 1995, il più giocato su Internet per 6 mesi, torna in una forma ancora più intensa e bella dell'originale.

- Azione ancora più veloce.
- Ambientazione tridimensionale e visuale a 360°.
- 30 nuovi livelli di azione.
- 5 nuovi pianeti e 18 nuovi nemici dall'intelligenza artificiale.
- 13 nuove armi ultra-distruttive.

Interplay™

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TIPS e MAO'S & FBS's

Le vacanze si avvicinano, fortunatamente non fa molto caldo e la mia vita ha finalmente preso il binario giusto: ho finalmente trovato una casa tutta mia. Comunque sia, la cosa che mi rende più felice in questo momento è di vedere quanto voi lettori ci siate affezionati, con lettere via E-Mail, buste personali e altre cose di questo tipo. Insomma, non capita tutti i giorni di avere tanta gente che ti sente così vicino e viceversa (con l'esclusione di Gabbro che ha spedito un messaggio bello colorito senza spiegare il motivo del suo astio nei miei/nostri confronti).
Tornando a noi, sta finalmente prendendo forma il sito Internet che vi avevo annunciato il mese scorso: sotto la voce TGM nella sezione Tips, sto cercando di recuperare le soluzioni e altrettanto farò con i cheat. Siete tutti invitati a spedirmi qualche trucco (anche vecchio) e soluzione: alcune me le ha già passate FBS, mentre le mie sono andate perse con l'esplosione di un hard disk un po' di mesi fa! Ovviamente verrete citati sulla nostra pagina web! Non mi rimane quindi che segnalarvi gli indirizzi postali ai quali poter inviare tutto quello che desiderate: TGM TIPS & TRIPS - Xenia Edizioni - Via Carducci 31 - 20123 Milano oppure adellacalce@digibank.it.
Un salutone a tutti...

Andrea "MAO" Della Calce

QUAKE (PC)

Nel CD il demo e nella rivista preview e tips. Cosa volete di più?
Questi cheat fanno riferimento alla versione 0.91 che è quella che trovate nel CD.
Per usare questi trucchi, basta richiamare la console di comando mentre si sta giocando.
GOD - God Mode
NOCLIP - No Clipping Mode
IMPULSE 9 - Tutte le armi e le chiavi
KILL - Suicidio
FLY - Fly Mode
MAP E#M# - salto di Livello

BATMAN FOREVER (PC)

Se siete riusciti a sopravvivere all'impatto mostruoso che si ha giocando quest'ultimo gioco della Acclaim, allora questo trucchetto è quello che fa per voi.
Digitate LULLABY quando la donna pronuncia la frase "Game Activated". Ora potete scegliere il livello di gioco e premendo F10 potrete uccidere tutti i nemici con un solo colpo, nonchè ottenere tutte le armi.

CEASAR II (PC)

Moltissimi lettori mi hanno chiesto dei trucchi per questo gioco davvero interessante.
Salvate una posizione di gioco qualsiasi, poi usate un editor come il PC Tools per cambiare il numero di dinarii che avete nelle casse. La posizione esadecimale 329EC si trova l'esatto ammontare di dinarii che si possiedono. Cambiando il valore 16 4E 00 (questo è il corrispondente di 19000 dinarii) in 16 FF 03 è possibile aumentarli fino a 200000! Non siate troppo avidi, perché il gioco potrebbe impiantarsi. Ovviamente è consigliabile fare una copia di backup dei file.

SECOND SAMURAI (AMIGA)

Eccoci arrivati al consueto appuntamento con Paolo D'Urso e la sua dose mensile di trucchi. Questo mese, pubblico la password dell'ultimo livello di Second Samurai, che penso tornerà molto utile: P2XMET5Y.

CRUSADER: NO REMORSE (PC)

In attesa che faccia la sua comparsa No Regret, qualcuno starà pur giocando ancora a No Remorse. Lorenzo Castelli ha pensato a queste persone e dice che è possibile saltare i livelli direttamente digitando dal prompt di DOS una stringa di comando. La stringa è "crusader -warp#", dove # è il numero del livello che si desidera raggiungere.

ACTUA SOCCER (PC)

Un trucchetto speditomi da Corrado Righetto di Padova (che ne ha inviati un sacco già pubblicati!) e che serve a rendere virtualmente invincibile la squadra. Non ho potuto provarlo e la calligrafia non è il massimo della chiarezza. Comunque, da DOS digitate "soccer -01142475549". Se non funziona non è colpa mia!

POWERDRIVE (AMIGA)

Sempre da Paolo D'Urso, le password per questo bel giochino di guida anche se un po' datato.
Livello 2 - BLJULCBMMBBB1UDLXMHC
Livello 3 - CBGCSFM8MBBCWSQ3XMH5
Livello 4 - D2PB2LXFQBBB2GU4XMHN
Livello 5 - CLJBUCXFQBBCLG2XXMHX
Livello 6 - BUPB0FFFQBBDWWYQXMHM
Livello 7 - BQDUJB2VQBBFLNCHXMHR
Livello 8 - CGCBNGBV3BBCJBDSXMHJ

BREATHLESS (AMIGA)

Davide di Torino (il cognome che era sulla busta, ehm , l'ho strappato) ha spedito alcuni codici per Breathless ma quello sicuramente più interessante permette di partire dal terzo mondo con 3 armi e 6500 Crediti. Beccatevelo!
178C9TQ40N4HSCPT

SYSTEM SHOCK (PC)

Per ottenere l'energia infinita, basta trovare un medikit e un logic probe. Lasciate sul pavimento il medikit e poi usate il logic prob su questo. Facile, no?
Il trucco funziona solo sulla versione in bassa risoluzione, ovvero quella su dischetti.

CIVNET (PC)

Lorenzo Castelli mi ha spedito una serie interessantissima di trucchi che trovate disseminati un po' ovunque in queste pagine. Mentre state giocando digitate CTRL seguito AODBAMF al momento della fine del turno. Apparirà un menu tutto da sperimentare.

EXTREME PINBALL (PC)

Il gioco non è un granché, ma il nostro Lorenzo Castelli ha trovato un trucco per avere palline infinite. Iniziate una partita e digitate B, A, L seguito da Invio. Semplice, no?

NBA JAM TOURNAMENT EDITION (PC)

Sempre Corrado Righetto con una moltitudine di codici per questo gioco richiesti da molti lettori. Lascio la parola al nostro: "Abilitare questi codici non è semplicissimo, ma funzionano sempre. Esempio: per giocare con Larry Bird dobbiamo inserire, quando il gioco ci chiede i nostri dati, il nome LAR 1/15. Per inserirlo bisogna premere F1 e L, F2 e A, F3 e R, F4 e 1, F5 e 15.
F1-F5 LAR 1/5 - Larry Bird
F5-F1 WOL 3/7 - Mascotte dei Timberwolves
F5-F1 THI 11/1 - Boo Boo
F5-F1 SNK 6/10 - Snake
F5-F1 LIP 1/14 - Liptol (?)
F5-F1 JAZ 10/9 - Jazzy Jell
F5-F1 GOR 7/3 - Gordon
F5-F1 DIV 7/3 - Divita
F5-F1 CHD 5/5 - Chow Chow
F5-F1 JF 11/16 - Jason
F1-F5 MUS 12/24 - Mad Mike
F10-F6 MCA 4/9 - MCA
F10-F6 LIZ 8/7 - Max
F6-F10 KUB 4/14 - Kaluke
F10-F6 HOR 6/12 - Mascotte degli Hornets
F10-F6 APG 4/2 - Mascotte dei Suns
F6-F10 AIR 1/21 - Michael Jordan
F10-F6 STH 12/8 -Magic
F6-F10 CHA 5/9 (o 5/4) - Il Principe Carlo
F1-F5 BIL 6/3 - Bill Clinton
F6-F10 HIL 11/6 - Hillary Clinton
F10-F6 BEN 9/20 - Mascotte dei Bulls
F6-F10 JAX 3/1 - JAX
F1-F5 HEA 1/9 - Heavy d
F6-F10 DAZ 8/6 - DaZ
F10-F6 CHR 12/18 - Chris
F10-F6 FNK 1/8 - Frank Thomas
F5-F1 BLZ - Blaze
F6-F10 BAA 7/12 - Mcttugh
F5-F1 ADR 4/6 - Androck (?)
F1-F5 SEM 10/23 - Simmons
F1-F5 BAR 4/9 - Hutchinson
F10-F6 REN 2/4 - Renaldo
F5-F10 MOE 6/8 - Moore
F6-F10 TOM 2/19 - Higgins

La prossima volta scrivi più chiaramente!!!

TIPS

HELL (Francesco Forti di Verona)

Per iniziare (ammesso che l'impaginatore questa volta metta i box nell'ordine giusto) ecco un bel quesito su una delle prime avventure dei Take 2. Dovendo entrare al bar Interface, vi verrà richiesta una password, osservando il cartello lì vicino e combinando la prima lettera di ogni parola avrete la scritta SESAME... a quanto ci dice Francesco però, che possiede la versione italiana, la Leader nel tradurre il prodotto potrebbe aver cambiato anche parola. Non avendo giocato la versione che hai tu non posso essere certo di nulla, quello che posso dirti è comunque che SESAME è realmente la password della versione inglese e che se fosse stata tradotta la cosa più logica da inserire sarebbe SESAMO (hai presente la porta di Alì Babà?)... In bocca al lupo!

FBS CORNER (ovvero: date un calcio all'angolo dell'FBS)

Non c'è due senza tre e per questo, come una moneta falsa, eccomi spuntare fuori per togliere le soluzioni ai ricchi e darle ai poveri... Iniziano a pervenire le prime lettere con richieste a 'Mao & Fbs' e ciò, a dispetto delle prese in giro del 'Grande Mao' che ogni tanto si vede commissionare anche autografi, non mi possono che far piacere. Indipendentemente da ciò che volete chiedere, sappiate che l'indirizzo al quale dovrete spedire le vostre missive è il medesimo dei Tips & Mao's, ricordatevi comunque di mettere sulla busta un riferimento sul suo contenuto, come ad esempio -RICHIESTA: Sam & Max, oppure RIC: Orietta Berti- 'Finché la barca va', o anche OFFERTA: Dentiera diametro 4 Cm, usata pochissimo.
Mi raccomando, cercate sempre di essere PRECISI e COINCISI con le domande, non dimenticando che più informazioni mi fornirete e più mi sarà facile rispondervi. Come sicuramente saprete non c'è dato di spedirvi soluzioni e cheat per posta/fax, comunque se dovessero pervenirci diversi quesiti su un particolare gioco, è possibile che la sua soluzione appaia anche sul Silver Disk, come è successo questo mese per Phantasmagoria... Ma ora: 'Come get some'

FBS

HERETIC (Crash da Tivoli - ROMA)

Servono codici per questo primo lavoro ID/Raven? No problem!
ENGAGE xx - Salto di livello (es: ENGAGE 13, vi fa saltare al livello 3 episodio 1)
QUICKEN - Invulnerabilità
RAMBO - Tutte le armi
KITTY - Per passare attraverso i muri
SKEL - Per avere tutte le chiavi
GIMME xx - Per avere un certo artefatto (la selezione andrà dal numero 1 al 9 e dalla A alla I)
PONCE - Per ristabilire la vostra energia
SHAZAM - Per potenziare le armi come se si usasse il Tome of Power
MASSACRE - Per eliminare tutti i nemici del livello
COCKADOODLEDOO - Per trasformarvi in pollo
Per il murales posso solo dire una cosa: Hip-Hop Rulez!

FULL THROTTLE (Enrico Martinelli di Brescia)

Grazie per tutti i complimenti che ci hai mandato, fa piacere sapere che i nostri contributi per i TGM Tips sono apprezzati; fino a quando ci saranno lettori fedeli e persone come Mao stai pur certo che l'angolo dei trucchi e delle soluzioni sarà sempre presente... Per quanto riguarda il punto in cui sei rimasto bloccato: il cagnaccio di Todd -lo sfascia carrozze-, posso dirti che ti sei avvicinato davvero molto alla sua risoluzione. Se hai trovato la via d'accesso che conduce alla calamita (all'estrema destra della schermata 'panoramica' dello sfascia carrozze, proprio in alto sulla gru) dovresti essere in grado di fregare la bestiaccia: dopo aver gettato la carne in uno dei veicoli da demolire, sali rapidamente sulla gru, aggancia l'auto nella quale si è rintanato il mastino affamato e portala il più in alto possibile. Questo è tutto! Non dovrai tentare di fare nient'altro, semplicemente lasciarlo a penzolare lassù... Alla prossima!

THE DIG (Cecilia Giannelli di Forte dei Marmi - LV)

Come già abbiamo detto parecchie volte: non possiamo spedire nessun tipo di soluzione via fax o posta, comunque, avendo intercettato io stesso il tuo disperato appello, eccoti inserita di volata nell'FBS Corner.
Per poter mettere le due lune nella posizione esatta (e accedere alla cripta aliena), dovrai usare il cristallo blu o quello giallo sulla luce proveniente dal soffitto del planetario. Una volta che avrai il controllo dei due corpi celesti, non ti resterà che portarli nella medesima posizione vista nel museo dell'altopiano, dovrai cioè eclissare la luna grande con quella piccola, portando quest'ultima tra la faccia illuminata del pianeta e la sua gemella.
Per poterle muovere, il cristallo giallo controllerà l'astro più grande, mentre il blu quello piccolo. Se ciò non ti bastasse, sul numero 84 di TGM troverai la sua soluzione completa...

MAGIC CARPET (Giovanni Aiudi di Fano - PS)

So che non c'entra molto [diciamo che non c'entra per nulla... ndMB], ma per prima cosa vorrei fare una puntualizzazione su Syndicate Wars: il gioco, di cui non sembra essere contemplata la versione per Amiga, non ha ancora raggiunto i negozi specializzati (almeno all'atto della stesura di questi Tips) e, anche se lo avesse fatto, certamente non lo avreste visto in edicola! Comunque sia, tanto per non divagare troppo, ecco qualche codice che certamente potrebbe fare comodo a tutti i proprietari di tappeti volanti: premete il tasto 'i' e scrivete RATTY, dopodiché, premendo ALT+F1 avrete tutte le magie, ALT+F2 più mana, ALT+F6 farà tornare al massimo l'energia e ALT+ F7 ucciderà tutti i nemici del livello.
Con SHIFT+ C completerete la missione, mentre scrivendo CARPET -level# salterete direttamente al livello #. Ciao e attento alle tarme!

X-WING (Davide di Civiltà Castellana - VT)

Scommetto che come minimo avrai iniziato a sbavare e a mettere via i soldi per un nuovo PC leggendo la notizia dell'uscita di X-Wing vs Tie Fighter, vero? Comunque non posso che essere d'accordo con te nel definire 'capolavoro' questo simulatore Lucas.
L'unico codice che ho trovato riguarda la versione Enhanced CD-Rom, se tu possedessi la versione su dischi non t'assicurerei il suo funzionamento... basterà scrivere WIN durante la partita per avere armi e scudi illimitati. Che lo sforzo sia con te!

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (Stefano Saglioni di Genova)

Sono tentato di chiedere a Max di ripubblicare la soluzione completa di Indy 4 sulle pagine di TGM (a quanto pare averla messa sul CD del mese di Febbraio non è servito a molto), certamente parecchie persone sarebbero felici della scelta, anche se probabilmente non resterebbe più spazio per il resto della rivista (dovrebbero essere almeno 8 pagine!)... Comunque sia, la giusta sequenza delle pietre circolari la potrai trovare sul Dialogo perduto di Platone, la combinazione sarà diversa ogni volta che rinizierai a giocare, quindi sarebbe inutile che io te ne dicessi una qualsiasi.
Sappi comunque che la pietra del Sole con relativo codice servirà nello scavo d'Algeri, la sua unione con quella della Luna servirà a Creta, e tutte e tre le pietre andranno usate nel plastico al termine del labirinto di Minosse. Se poi dovessi arrivare alle porte della città sommersa, la giusta corrispondenza andrebbe ribaltata: dovrai quindi ruotare ciascuna pietra di 180 gradi (solo le menti contrarie potranno entrare...). Per l'ultimissima sezione di gioco non mi resta che suggerirti di tenere d'occhio la parete che fa da sfondo al labirinto di lava: su di essa ci sarà il disegno della selezione che ti consentirà di terminare l'avventura. Un saluto a tutti i lettori genovesi.

RETURN TO ZORK (Francesco Forti di Verona)

Arrivati a Shambar Ovest ed entrati nel vecchio mulino, il modo per accedere alla botola segreta e aprire la porta è molto semplice: dovrai far bere a Boos Miller del whiskey per ben 4 volte, chiedergli le sue chiavi e, dopo averle avute, dargli l'ennesimo bicchierino per stenderlo definitivamente... Non disperare comunque: dopo le vacanze avrai la soluzione completa!

ULTIMA VII (Stefano Faini di Impruneta - FI)

In questo periodo i Budget game vanno per la maggiore e purtroppo non sempre i produttori li giocano a dovere. È successo anche per U7, nella quale, dopo aver risolto l'assassinio di Christopher a Trinsic, recandosi dal sindaco quest'ultimo vi chiederà alcuni riferimenti sulla geografia di Britannia (i codici)... La mancanza della mappa del posto non vi darà la possibilità di rispondere correttamente. Quello che posso consigliarti, Stefano, è di dare un'occhiata all'interno del CD originale: magari in formato grafico potresti trovare quello che cerchi. Se non ci dovesse essere nulla, purtroppo non mi è consentito dirti i codici per il semplice fatto che cambiano ad ogni partita e che comunque ci potrebbero essere parecchi pirati in ascolto; a questo punto ti converrebbe cercare qualcuno che possiede la mappa originale per fartene fare una copia... ti posso assicurare che ne vale assolutamente la pena!

Virtual Corporation
È un gioco interattivo a comando vocale ambientato in un prossimo futuro in cui il telelavoro è realtà. Non c'è spazio per i deboli, solo i più forti hanno possibilità di sopravvivere. Il tuo compito è di essere assunto dalla più potente azienda del futuro, la Pogodyne Systems, e di ascenderne tutti i gradini del potere fino a diventarne il Presidente. Nella confezione è incluso un microfono.

CD-ROM PER WINDOWS'95 A CONTROLLO VOCALE IN ITALIANO

MISURA LE PAROLE...

La vita professionale può essere molto stressante in una grande azienda del prossimo futuro. Virtual Corporation, di Microforum, ti dà la possibilità di testare le tue probabilità di successo in un ambiente competitivo.

Cercare di tenere sotto controllo il proprio stato psichico e concedersi periodi di riposo può essere vantaggioso per chi abitualmente conduce una vita lavorativa molto impegnativa.

VIRTUAL CORPORATION™

FREE HIGH QUALITY MICROPHONE INCLUDED

Microforum®
MASTERS OF THE NEW ART

Ufficio di rappresentanza per l'Italia:
Tel. 02/22473137 - Fax 02/26226742
Direzione operativa:
Tel. 06/44243033 - Fax 06/44242836
e-mail: italia@microforum.com

TIPS

DUKE NUKEM 3D

Questo mese, in via del tutto eccezionale, il Mago ha pensato di propinarvi la prima parte di uno speciale che vi terrà compagnia per i prossimi due numeri. Ci riferiamo a - squillino le trombe e rullino i tamburi - Duke Nukem 3D! Dite la verità che vi è capitato spessissimo di terminare i livelli senza trovare tutti i segreti e alterarvi non poco, ripercorrendo al contrario la strada senza riuscire comunque a individuarli... Bene, questo speciale è quello che fa per voi! Si parte ovviamente con il primo episodio, L. A. Meltdown.

Il mese prossimo, oltre alla seconda parte di questo speciale e ai consueti Tips & Trips, troverete con molta probabilità anche una soluzione (se non due...), perciò non perdete il numero 89! Buone Vacanze!

Andrea "MAO" Della Calce (coadiuvato per l'occasione da Fabio "FBS" Simonetti e Marco "MAssacro" Auletta)

LIVELLO 1: HOLLYWOOD HOLOCAUST (8 SEGRETI)

7 - Dalla stanza di proiezione dovrete aprire il tendone che copre lo schermo con l'apposito pulsante, rompere il vetro e sparare un colpo di RPG al centro dello stesso per aprire un buco. Scendete nella sala ed entrate nel buco appena fatto: recuperate il jetpack e le armi.

5 - Vicino all'estintore c'è un passaggio segreto che contiene una donnina imbozzolata e un alieno. Questo passaggio è raggiungibile anche dalla grata di aerazione che si trova in bagno.

2 - Tornate sul primo cornicione sul quale siete saliti e fate due passi per saltare le prime due finestre. Alla terza entrateci saltando e vi ritroverete in un appartamento.

3 - In fondo a quest'appartamento c'è un poster dietro al quale si trovano degli steroidi.

4 - Nella parte posteriore del cinema, dove si trova il venditore di snack, cliccate sul registratore di cassa per fare aprire un passaggio in alto a destra che potrete visitare solo quando avrete recuperato il jetpack che si trova nella locazione segreta numero 7.

L. A. MELTDOWN
HOLLYWOOD HOLOCAUST

8 - C'è un palazzo raggiungibile solamente con il jetpack sull'esterno del cinema e all'interno del quale si trovano tantissime armi e munizioni.

6 - Nella sala di proiezione prendete l'atomic health e si aprirà un passaggio dietro il quale è celato un RPG.

1 - Il primo segreto che vi attende in questo livello è proprio all'inizio. Appena vi siete buttati giù dalla ventola d'aerazione del tetto della casa, correte e sparate all'alieno davanti a voi, in piedi sulla cassa. Saliteci sopra e saltate sul palazzo alla sinistra di dove siete arrivati, poi spostatevi più avanti che potete e saltate ancora, giratevi verso il cartellone pubblicitario e calibrate un salto per raggiungere il cornicione, dove vi attende un succoso RPG.

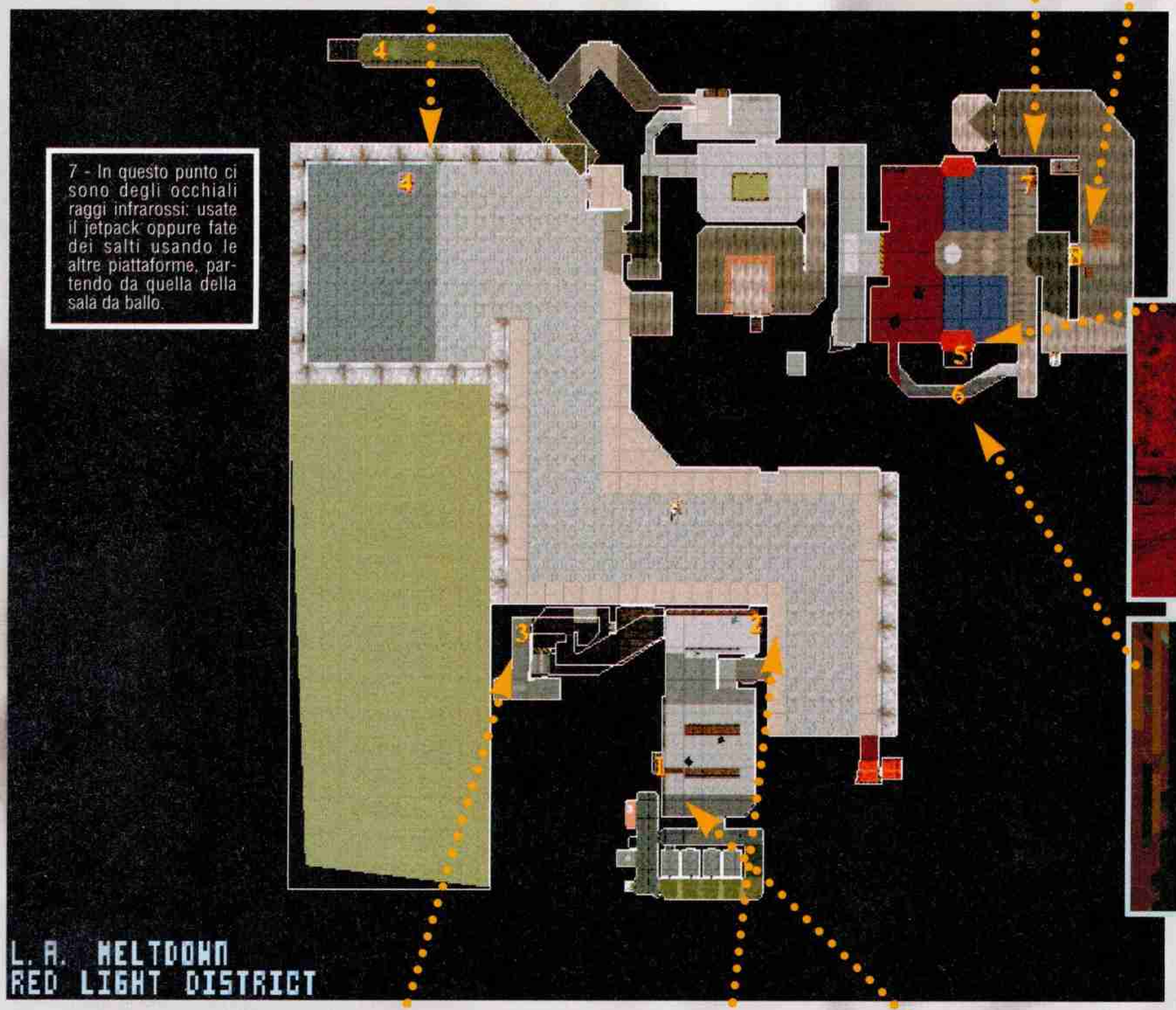
DUKE NUKEM 3D

LIVELLO 2: RED LIGHT DISTRICT (8 SEGRETI)

2 - Dietro il registratore di cassa del bookstore, saltate sullo scaffale in alto a destra e cliccate sulle mensole: si aprirà un passaggio che contiene un holoduke.

8 - Prima dell'ultimo pezzo di corridoio che conduce alla fine del livello, ci sono due casse e altrettanti pigcop. Contro il muro a sinistra, c'è un pannello che nasconde un medikit.

6 - Rompete il condotto di ventilazione che si trova nell'angolo a destra della sala da ballo ed entrateci. Nel condotto che conduce al backstage, troverete un atomic health.



7 - In questo punto ci sono degli occhiali raggi infrarossi: usate il jetpack oppure fate dei salti usando le altre piattaforme, partendo da quella della sala da ballo.

5 - Dentro alla sala da ballo (quello con le tizie che fanno il peep-show), troverete un divanetto nell'angolo a sinistra: saltateci sopra e correte velocemente verso la piattaforma con le ragazze che ballano perché alle loro spalle c'è un passaggio che rimane aperto per pochi secondi: all'interno di questo alloggiano un chaingun e alcune munizioni.

1 - Una volta entrati nel bookstore, la parete centrale nasconde un passaggio segreto all'interno del quale si trovano un'armatura e delle pipebomb.

4 - Le fogne sono accessibili da due diversi luoghi. Il primo è dal tombino che si trova vicino alla chiave gialla - che bisogna fare esplodere con una granata. Il secondo è accessibile invece dal bagno del club: usate il water e si aprirà un passaggio che conduce al tunnel delle fogne. Qui troverete un octabrain, tre pigcops e un sacco di oggetti molto u

3 - Nel corridoio buio che porta all'ascensore, c'è un piccolo passaggio dove si annidano un alieno, un pigcop e un atomic health.

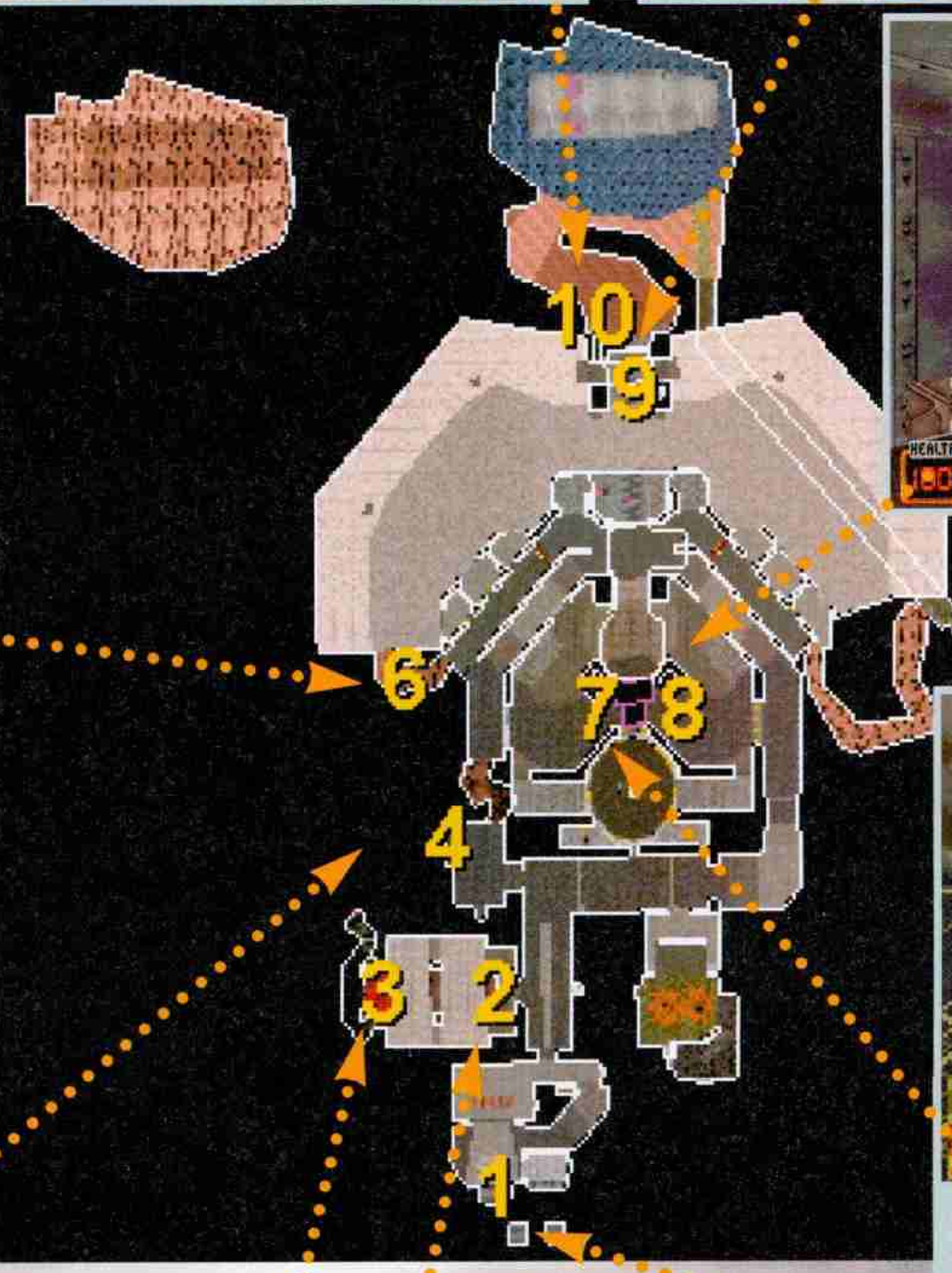
LIVELLO 3: DEATH ROW (10 SEGRETI)

5 - Nella zona delle torrette esterne vi saranno un paio di colonnine inclinate proprio ai lati del portone chiuso. Saltate su una di queste colonne e da qui sulla balconata delle torrette. Dovreste riuscire a vedere un'altra colonnina inclinata proprio sopra la porta chiusa. Saltateci sopra e passate attraverso la parete per trovare tre atomic health.

10 - Dalla zona del sottomarino, dirigetevi nuovamente alle torrette nel cortile tramite l'apposita porta. Giunti proprio di fronte ad essa, dal lato dov'è situato l'interruttore per aprirla, saltate sulla colonnina inclinata di destra e premete la barra per aprire una piccola nicchia che contiene degli occhiali infrarossi.

9 - Nel sottomarino c'è una porta segreta situata proprio dietro alla cassa di legno. Dentro la stanza ci sarà il reattore atomico del mezzo e un medikit.

6 - Nell'area delle torrette laser, sopra al punto in cui si prende la chiave rossa, c'è una crepa nel muro. Per riuscire a vederla dovrete salire sulla balconata delle torrette col sistema indicato nel segreto 5 e continuare verso destra: come per magia, la troverete sul muro di fronte a voi. Sparate alla crepa per avere degli steroidi e scoprire l'ennesima zona che, se fatta saltare, vi ricondurrà nella zona 1 delle prigioni.



7 - Dopo aver aperto la mappa all'esterno della stanza con la testa olografica, una nicchia si aprirà alla vostra sinistra, rivelando all'interno alcune bombe.

8 - Un'altra nicchia sarà invece a destra e conterrà un atomic health.

4 - Nella cella con il water, usate il letto per scoprire una piccola alcova che contiene delle munizioni per l'RPG.

3 - Sparate alle vetrate dell'altare e raccogliete gli steroidi che si trovano in quella di destra, dopodiché usate l'altare stesso per aprire un passaggio dalla vetrata di sinistra. Qui troverete un octabrain, una chaingun e uno space marine di Doom!

2 - Una volta entrati nella chiesa, ponetevi di fronte all'altare: noterete un interruttore nella parte alta. Sparategli e farete comparire un ascensore che vi permetterà di raccogliere un'armatura. Girandovi, vedrete un monaco morto impiccato: sparategli e raccogliete l'atomic health che lascerà cadere.

1 - Abbassate la sedia elettrica con il pulsante all'interno del cabinotto e poi entrate nel buco lasciato dalla stessa. Dietro troverete lo shotgun e alcune munizioni.

DUKE NUKEM 3D

LIVELLO 4: TOXIC DUMP (14 SEGRETI)

6 - Nella stanza dei computer, al termine del sistema di rulli trasportatori, usate la piccola scatola blu accanto al cilindro rosso di sinistra. Entrambi i cilindri si apriranno. Saltate all'interno del sinistro e troverete degli atomic health.

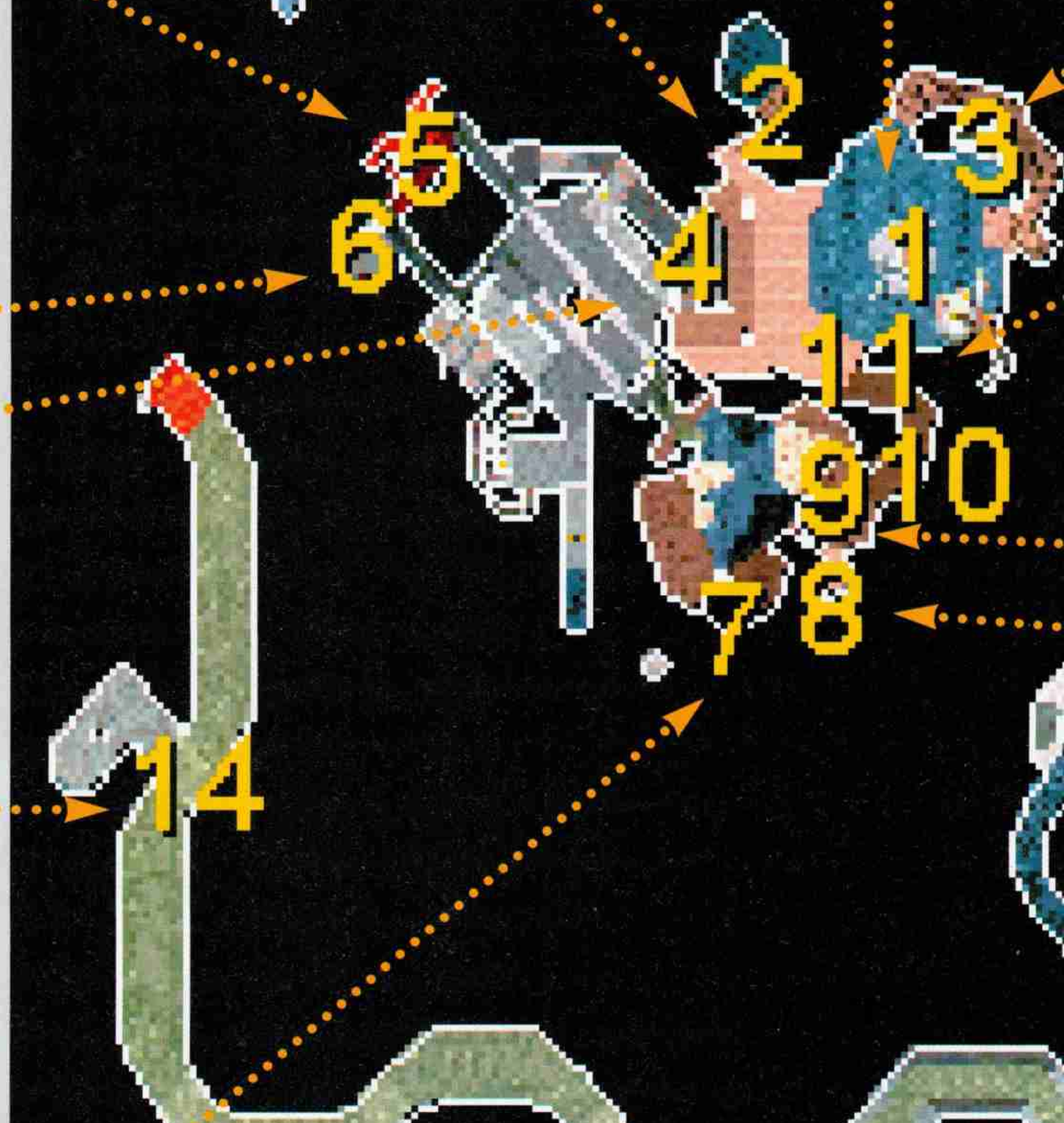
7 - Dopo essere saltati in questa grotta scura, andate sul fondo e agite sulla zona in modo da ottenere alcuni oggetti interessanti. La visuale notturna vi potrebbe far comodo per migliorare la situazione.

5 - Nell'area di controllo, il nastro trasportatore vi farà passare accanto a un piccolo pozzo di slime. Scendeteci dentro e aprite il muro a sinistra per avere delle munizioni per il mitragliatore.

14 - State sul lato sinistro dell'area fognaria con le rapide. Dovreste vedere una delle solite crepe sul muro: facendola salate e eliminando gli alieni, avrete l'opportunità di arrivare al livello segreto 6!

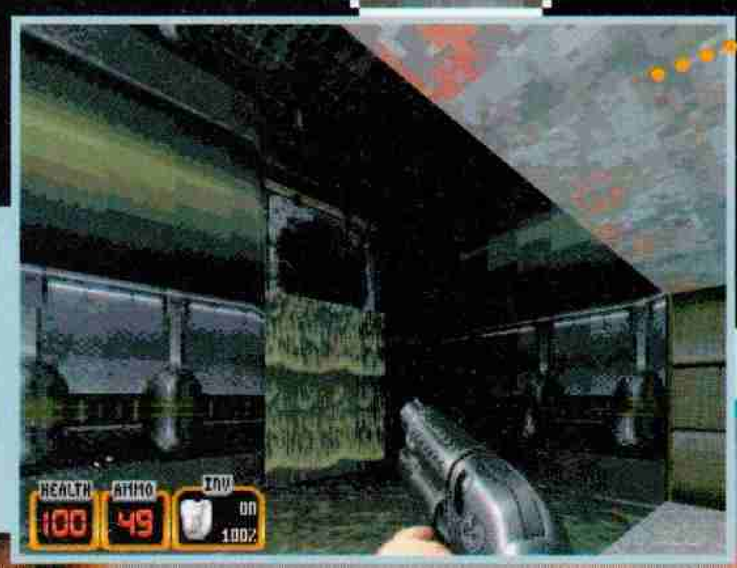
3 - Dalla zona rialzata sulla quale si può trovare la chiave blu, distruggete la torretta a destra. Fatto questo, prendete una bella rincorsa e saltate nell'apertura appena liberata. Il muro a sinistra si potrà aprire per rivelare delle munizioni di RPG.

2 - Sott'acqua, appena usciti dal sub, troverete una grotta con un paio di octabrain. Fate saltare il muro alla sua fine e, spappolando gli altri octabrain, liberatevi la strada verso una grotta segreta con alcuni barili e una donna in un bozzolo. Da qui potrete facilmente arrivare accanto all'installazione principale.



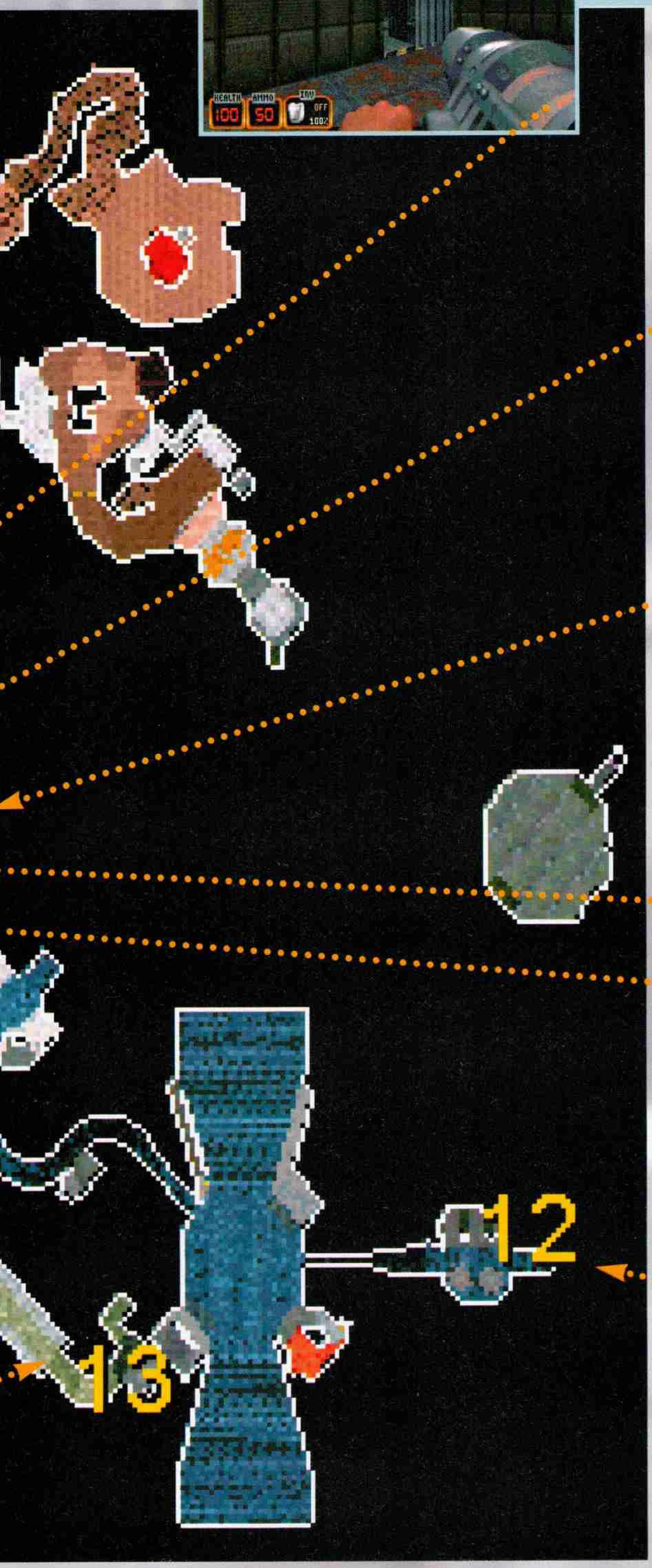
1 - Se passate all'interno delle fiamme sopra al sottomarino, si aprirà una nicchia verso l'alto.

13 - Ennesimo segreto difficile da raggiungere senza un jetpack. Fate saltare la ventola per trovare un'area con alcuni atomi energetici.



TIPS

4 - Venendo dall'esterno, superate la porta blu: a destra, accanto a una specie di colonna in acciaio, si aprirà l'ennesimo passaggio. Entrandoci potrete raggiungere la zona piena di alieni che si vedeva da fuori e ottenere un bel mitragliatore.



11 - Grotta parte 3: l'ultima sezione da far saltare è quella che vi consentirà di ritornare alla zona del sottomarino.

10 - Grotta parte 2: ennesimo muro da far saltare e un atomic health da prendere.

9 - Grotta parte 1: fate saltare la parete per trovare un alieno e una zona segreta.

8 - Nella piccola sezione di muro tra il monitor di sicurezza e il cilindro rosso c'è una zona segreta. Al suo interno ci saranno delle munizioni e delle bombole d'ossigeno.

12 - Questo segreto è praticamente impossibile da raggiungere senza jetpack o quattro quintali di pazienza. Una crepa nel muro può essere fatta saltare per rivelare un alieno e un teletrasporto. Dopo averlo usato, arriverete in una zona con un paio di alieni e alcune munizioni per RPG. Invece di sfruttare il teleporter potreste semplicemente usare il Jetpak per sorvolare la cascata e raggiungere comunque la zona.

DUKE NUKEM 3D

LIVELLO 5: THE ABYSS (6 SEGRETI)

2 - Saltate all'interno del pozzo in fiamme per essere teletrasportati nella stanza chiusa che si vede al termine del ponte di corda. Al suo interno ci saranno alcuni atomi energetici, ma fate attenzione ai nemici che appariranno non appena li prenderete!

3 - Nella stessa stanza, usate il jetpack per recuperare le munizioni del pipebomb.

4 - Dopo avere attraversato i fiumi di lava, sparate alla crepa del muro che si trova in questo punto e aprite il lungo corridoio sul quale sono sparpagliate diverse munizioni.

5 - Premendo un pulsante in cima alle cascate di lava si aprirà un passaggio. Seguite la strada finché non arrivate in una caverna con un grande fuoco nel mezzo e una ragazza che balla per trovare un atomic healing.

6 - Sul muro vicino all'ingresso dell'astronave, si trova un passaggio segreto che porta a uno spiazzo dove troverete un atomic health.

1 - Sul muro, prima di raggiungere il pozzo con i falò, c'è un passaggio segreto con alcuni steroidi.

LIVELLO 6: LAUNCH FACILITY (4 SEGRETI)

3 - Nella stanza di controllo vicino alle due grandi porte troverete un passaggio segreto dietro una sezione di muro.

4 - I monitor in questa stanza nascondono tre atomic health.

1 - Dopo avere preso la chiave blu dalla stanza con due campi di forza, tornate nella stanza del laghetto melmoso. La grata sul fondo dovrebbe ora essere aperta e, se ci nuoterete attraverso, potrete raccogliere un bel po' di munizioni e degli atomic health.

2 - In questa stanza c'è una grata di ventilazione sul soffitto della rampa. Per recuperare tutti gli oggetti all'interno del condotto avrete bisogno di un jetpack.

Anno 2055... La terra è sull'orlo dell'estinzione... **I Satelliti hanno rilevato** una nuova potente risorsa di energia conosciuta come PRAXILLIUM tre miglia sotto il livello del mare.

Un nuovo sommergibile ad alta tecnologia, chiamato **S.T.O.R.M.** viene inviato ad investigare. **Naviga lo S.T.O.R.M.** attraverso uno spettacolare mondo sottomarino scoprendo i segreti degli abissi...

ELECTRONIC ARTS®

C.T.O. S.p.a. Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO) Tel.(051)6167711

CD-ROM PC

Tutti i nomi, i marchi, e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari ©REACTIVE

SOLUZIONE BRAIN DEAD 13

I laser game sono decisamente belli da vedere, ma possono risultare molto ostici da completare. Per evitarvi la frustrazione di dover stare ogni volta a cercare il tasto corretto, abbiamo pensato bene (tu e chi? Ma lo sai che il tuo amico FBS ci è rimasto male e ti ha scompagnato? NdMAO) che potrebbe esservi d'aiuto la soluzione completa.

RED

Per finire Brain Dead 13 non esiste una strada obbligatoria da seguire ma il vostro compito sarà quello di sconfiggere Vivi, Moose e la statua animata nel giardino e di raccogliere i due occhi delle streghe per poter poi accedere all'ascensore (apparirà nell'incrocio precedente all'entrata nell'antro delle streghe) che vi condurrà nella stanza del dottor Nero Neurosis dove avverrà lo scontro finale.

LA STANZA DA LETTO

Entrando da destra dovrete vedervela con un singolo fantasma: per schivare i colpi premere GIÙ, SINISTRA, SU.
Se invece capiterete sul lato sinistro dovrete lottare duramente armati di un solo piccolo cuscino. Per restare vivi pigiate in rapida successione i seguenti tasti: GIÙ, FUOCO, FUOCO, FUOCO, DESTRA.

Questa non è una delle camere essenziali da visitare e potrebbe capitarvi di non incontrarla affatto durante tutto il gioco, comunque superarla non rappresenta un grosso problema. È collegata alla libreria.

CONSERVATORIO

Qui dovrete scappare dalla marionetta di un maestro d'orchestra. Mentre scendete dalle scale usate SINISTRA per evitarla una prima volta, poi premete DESTRA per tornare sui vostri passi, FUOCO per colpire il vostro avversario e infine SU per andarvene.
Una volta sul parapetto si può andare solamente a SINISTRA.
Se occorrerà fare la strada inversa basterà premere SINISTRA e poi DESTRA per superare questa stanza.

Decisamente originale come personaggio la marionetta del maestro d'orchestra: anche se da una prima occhiata potrebbe sembrare piuttosto ostica, basterà un calcio per intrecciarle tutti i fili e renderla innocua.

LA CANTINA

ENTRANDO DA SINISTRA: Quando quella specie di bruco sarà uscito dal tombino usate FUOCO per scappare e, una volta in cima alle scale, FUOCO per aprire la porta e uscire.
ENTRANDO DA DESTRA: Questa volta dovrete vedervela con un pericoloso ragno. Indicate a SINISTRA una volta raggiunto il pianerottolo per evitare una prima ragnatela, FUOCO per saltare sull'aracnide, FUOCO per scansare un altro colpo e infine SU per lasciare la stanza.

È una locazione molto utile per recarsi al salone di Vivi e, anche se si potrebbe avere qualche difficoltà per capire il tempismo che occorre per battere il bruco, una volta che lo si è imparato diventerà una delle strade più utilizzate.

LA BIBLIOTECA

Arrivando da destra dovrete battervi con una famiglia di vermi e la sequenza corretta per riuscire a fuggire è: GIÙ, SINISTRA, FUOCO, FUOCO, SU e ancora SU quando l'ultimo aggressore si sarà arrampicato sulle scale.
Sopraggiungendo dall'alto dovrete invece evadere i libri che vi lancerà uno scorbutico bibliotecario. GIÙ, SU, DESTRA e lascerete incolumi la stanza.

La morte che vi offrono i vermi è veramente cruenta e degna di qualsiasi film d'orrore anche se, vista in un cartone animato, non ha sicuramente lo stesso effetto. Molto più interessante la fine del bibliotecario che nel lanciarvi l'ultimo libro perderà le mani e, mentre voi lasciate la stanza, si guarderà perplesso i moncherini.

IL GIARDINO

Il labirinto all'apparenza è molto vasto, ma vi accorgerete ben presto che esiste un'unica strada corretta: generalmente alla prima svolta sbagliata Lance farà una pessima fine.

Per prima cosa bisogna saltare giù dal balcone per evitare l'attacco di Fritz (DESTRA) poi seguite attentamente le seguenti direzioni per riuscire a superare il labirinto: DESTRA, SU, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, GIÙ, GIÙ, DESTRA, DESTRA, SU, SU.
Giungerete così nella piazzola dove si trova l'immensa statua. Premete 4 volte SINISTRA per saltare di piastrella in piastrella e, dopo essere balzati sul bordo della costruzione, usate FUOCO per aggrapparvi. Quando l'occhio diventerà rosso evitate il getto di liquame verde con DESTRA poi allontanatevi con FUOCO e poi GIU.
Rapidamente premete FUOCO per usare l'asta sulla sinistra e usate nuovamente FUOCO per aggrapparvi al bordo superiore. DESTRA per evitare un getto del solito liquido letale, poi sarà la volta di un bivio: con SU entrerete nella scarpa e tornerete all'incrocio iniziale, mentre per proseguire la scalata occorre pigiare il tasto DESTRA. Ora dovete usare il tasto DESTRA e poi rapidamente SINISTRA per evitare il tridente infine, quando vi sarete nuovamente stabilizzati sul piede della creatura premete DESTRA e subito FUOCO per aggrapparvi all'arma ed essere trasportati in alto.
Con FUOCO vi lascerete cadere sulla testa della statua animata poi, ancora utilizzando FUOCO, strapperete un filo collegato al diadema che ha sulla fronte e, per finire l'opera, con DESTRA, FUOCO, FUOCO scapperete dalle grinfie del mostro e lascerete il giardino.

Ed ecco la statua animata che dovrete affrontare: il vostro scopo è raggiungere il diadema che porta sulla fronte. Strappando uno dei cavi avrete fatto il primo passo per attivare l'ascensore che vi condurrà dal dottor Neurosis.

MOOSE

Moose è intenzionato a farvi la pelle senza troppe riserve e con tutte le armi a sua disposizione. Dopo aver fallito con una palla di rugby di metallo ci sta ora provando con una mazza: meglio scappare sul canestro.

Per arrivare alle sue stanze dovrete salire una lunga scala: per fuggire da Fritz quando sarete giunti davanti alla porta premete DESTRA per aggrapparvi alla catena che si trova lì vicino.
Non avrete nemmeno un attimo di respiro dato che quando vi chiuderete la porta alle vostre spalle una palla da rugby di metallo è già stata lanciata contro di voi: FUOCO per evitarla la prima volta, SU per la seconda e, successivamente, 2 volte DESTRA per allontanarvi.
SINISTRA per scansare la prima mazzata, DESTRA e anche la seconda non vi darà problemi poi scappate arrampicandovi sul canestro con SU. Ora aspettate che Moose l'abbia piegato completamente per usarlo come catapulta e premete FUOCO per saltare in spalla al bestione (prima del cambio di inquadratura).
La prossima scelta determina un bivio: nulla di preoccupante, dato che entrambe le strade conducono allo stesso punto. Le azioni da eseguire sono simmetriche quindi se prendete la strada a SINISTRA seguite comunque la prossima sequenza, ricordandovi di invertire la destra con la sinistra e viceversa. Andate nel corridoio a DESTRA.
Per evitare i pali elettrici seguite la seguente combinazione (i tasti vanno premuti quasi sempre poco prima della fine della seconda arcata): GIÙ, SU, SU, GIÙ, GIÙ, SINISTRA, DESTRA, SU.
Ora le due strade si ricollegano: verrete trasportati sul tetto da una piattaforma azionata da Fritz. SINISTRA per scendere, dopodiché la strada si divide ancora: con SINISTRA si ritorna all'incrocio iniziale mentre per finire il gioco dovrete andare verso DESTRA.
Con SU vi arrampicherete lungo una scala poi attiverete automaticamente una strana macchina: usate SINISTRA per scappare e lasciare Moose alle prese con un'incredibile scarica di corrente. Fuggite da Fritz premendo 2 volte DESTRA.

Ed ecco come ci si sente dopo essere stati colpiti da un fulmine: penso che Moose non sarà più un problema. Questa è una delle azioni che porteranno all'attivazione dell'ascensore.

IL SALONE DI BELLEZZA

Qui farete conoscenza con Vivi, una vampiressa tanto bella quanto terrificante. Subito dopo il vostro ingresso verrete relegati su una piccola poltroncina. Nel frattempo anche Fritz entrerà nel locale, ma verrà rinchiuso in una bara decisamente scomoda.
Premete FUOCO per liberarvi del piccolo ragno poi, quando vi verrà chiesto se vorrete fare la barba o la manicure, decidete come più vi aggrada pigiando il tasto SINISTRO o DESTRO.
Se opterete per la prima ipotesi dovrete scansare il colpo di Vivi con FUOCO, poi sarete costretti a usare il tasto DESTRA due volte consecutivamente per rimanere in vita.
Se invece avete scelto la cura delle mani, seguite le seguenti indicazioni per evitare che la mannaia tagli le dita di Lance: SU, SINISTRA, SU, DESTRA, SINISTRA, SU, SINISTRA.
Terminata una delle due sezioni vi verrà domandato se volete sottoporvi al trattamento che non avete ancora avuto modo di provare o se preferite invece passare al reparto del trucco (DESTRA o SINISTRA a seconda della strada scelta): è qui che si svolgerà lo scontro finale.

Nonostante la sua naturalezza nel procurarvi delle morti tanto brevi quanto cruente, non riuscirete a odiare più di tanto questa affascinante vampiressa: state attenti dato che qualsiasi sua proposta ha lo scopo di porre termine alla vostra vita.

Verrete sistemati su un grande macchinario, Vivi lo attiverà e contemporaneamente Fritz riuscirà a liberarsi dalla sua prigione. Premete SINISTRA per scappare da questa locazione e tornare all'incrocio iniziale o usate FUOCO per evitare i bracci meccanici (è questa la strada da seguire per completare il gioco). Il servo del dottor Neurosis, correndo verso di voi, inciamperà in un teschio, cadrà per terra e colpirà la vampiressa che finirà sul macchinario al posto vostro: FUOCO per sconfiggerla poi SINISTRA per scappare.

Vivi è rimasta vittima della sua macchina per il trucco, per questo bisogna ringraziare anche Fritz che è inciampato in un teschio. Ora non rimane che scappare per non incorrere in eventuali vendette.

LA CUCINA

Entrando dalla finestra dovrete semplicemente andarvene premendo DESTRA, se invece arriverete dalla porta dovrete vedervela con il cuoco coccodrillo. SINISTRA per saltare sul tavolo quando estrarrà la mannaia, FUOCO per evitare un colpo e subito DESTRA per spostarsi, ancora FUOCO per abbassarsi e finalmente SU per uscire.

Devo ammettere di aver faticato abbastanza per capire con quale tempismo bisognasse premere i tasti: questo sbrigativo cuoco-coccodrillo muoverà verso di voi la sua mannaia con colpi rapidi e decisi, stateci attenti.

LA STANZA DEI TROFEI

Giungendo da destra dovrete vedervela solo con il tappeto d'orso (SPAZIO per proseguire oltre), entrando invece da sinistra dovrete premere prima GIÙ per evitare il pipistrello, poi SINISTRA per non farvi prendere da un getto di liquame e infine DESTRA per accedere al corridoio.

Una semplice stanza di passaggio tra la cucina e l'incrocio che conduce in giardino. L'apparenza tranquilla di questa camera verrà presto smentita: molti degli animali impagliati cercheranno di farvi la pelle.

LE STREGHE IRIS

Nel gioco vi sono due streghe gemelle che vivono in schermate simmetriche l'una rispetto all'altra: anche i tasti da premere nelle due sezioni sono simmetrici. Qui viene riportata la soluzione per la strega di colore blu; per completare anche l'altra sezione basta invertire ogni volta la destra con la sinistra e viceversa. Per completare il gioco occorre scontrarsi con entrambe le sorelle.

Forse da questa immagine potrete cominciare a capire l'origine dei nomi delle streghe. Sinceramente non ho apprezzato moltissimo l'idea di costruire due sezioni simmetriche: è come ripetere due volte lo stesso pezzo.

SU per evitare gli artigli del gatto poi, quando la strega starà per lanciare la zucca, usate SINISTRA per tornare all'incrocio iniziale e DESTRA per proseguire. Premete FUOCO durante la corsa per non sbattere contro gli scaffali, poi lanciatevi nella stanza usando DESTRA. Da qui potete scegliere se andare GIÙ o a DESTRA: nel secondo caso dovrete anche scappare dal gatto (DESTRA). Indipendentemente dalla strada scelta arriverete a un altro bivio: la strada verso l'alto va seguita successivamente, ora andando GIÙ vi avvicinerete alla pentola e automaticamente prenderete l'occhio che vi serve per proseguire nel gioco. DESTRA per scappare poi SU per seguire l'ultima strada che è rimasta inesplorata.
FUOCO poi SU per evadere i due attacchi della strega, DESTRA per arrampicarsi su una statua e, quando la fattucchiera passerà accanto a voi con la sua scopa volante, DESTRA per saltare a bordo. Infine, FUOCO per lasciarvi andare mentre la malcapitata finirà contro un muro.

I due occhi, pur non essendo utili al ripristino dell'elevatore, vi serviranno più avanti nel gioco e non potrete proseguire se non li possederete entrambi.

GLI SLIME

È la stanza più inutile di tutto il gioco, ma non mi è sembrato opportuno ometterla. Se spunterete dal lato destro della schermata la sequenza corretta per evitare gli 'sputi' è: SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, SU; arrivando da sinistra: SINISTRA, DESTRA, SINISTRA.

Strana locazione quella che ho denominato degli slime, vi sono due entrate ed entrambe partono dallo stesso incrocio: in pratica all'uscita vi ritroverete al punto di prima. Boh!

GRAN FINALE

Per arrivare alla stanza del dottor Nero Neurosis vi aspetta un duello estenuante contro Fritz, che vi obbligherà a salire una lunghissima scalinata. Durante questa sezione i tasti vanno premuti in rapida successione.
Piano terra: FUOCO, SINISTRA, FUOCO, FUOCO, FUOCO, SINISTRA.
Prima rampa: FUOCO, DESTRA, SINISTRA, DESTRA.
Seconda rampa: SINISTRA, FUOCO.
Terza rampa: DESTRA, FUOCO, SINISTRA, FUOCO, DESTRA.
Quarta rampa: FUOCO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA.
Ultima rampa: DESTRA, FUOCO.
Finalmente accederete alla parte finale del gioco. Potrete decidere di andare nel corridoio a DESTRA o a SINISTRA (per questo prima bisogna spostarsi sulla SINISTRA della sala centrale), ma in entrambi i casi dopo aver evitato numerosi proiettili (la sequenza andando a destra è: DESTRA, DESTRA, DESTRA, SU, GIÙ, DESTRA, mentre prendendo l'altra strada bisogna invertire la destra con la sinistra e su con giù) si ritorna alla posizione di partenza.
I movimenti corretti per completare l'avventura sono: SINISTRA per spostarsi dalla parte opposta della sala poi DESTRA per tornare indietro. Così facendo vi fermerete esattamente al centro frapponendovi tra Fritz e il dottor Neurosis.
Evitate i colpi seguendo queste sequenze: DESTRA, GIÙ, SINISTRA la prima volta, DESTRA, GIÙ, FUOCO, DESTRA, SU la seconda e GIÙ, FUOCO, GIÙ l'ultima. Poi premete FUOCO e vi cadranno gli occhi delle due streghe, FUOCO per legarli tra loro e infine FUOCO per lanciare l'arma che avete creato: farete inciampare Fritz che andrà a cadere nel contenitore del malefico dottore, poi tirerete una leva e li avrete eliminati per sempre.
Rimane un'ultima cosa da fare: evitare un pianoforte che cadrà da uno dei piani superiori. Non c'è nessun problema, dato che basta usare un tasto qualsiasi per sopravvivere e lasciare tranquillamente il maniero. Complimenti.

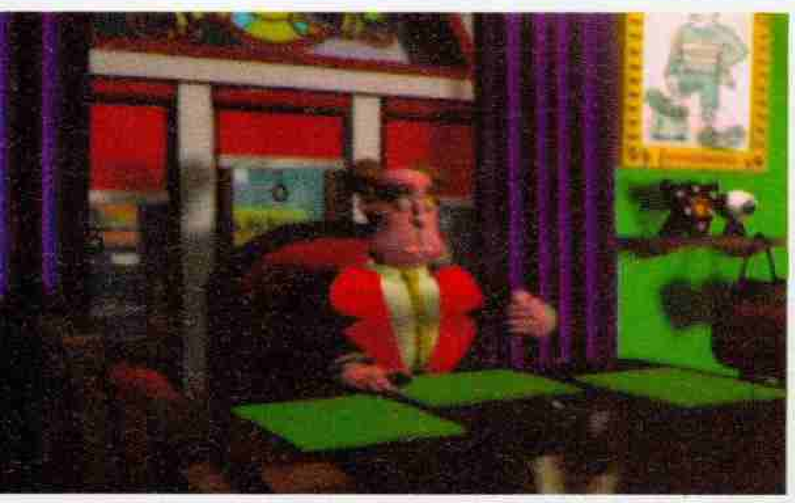
Inizia lo scontro finale, Fritz mostra tutte le armi a sua disposizione, ma cadrà nel tranello di Lance che, tirando il tappeto che corre lungo le scale, farà inciampare per moltissime rampe il servo del dottor Nero Neurosis.

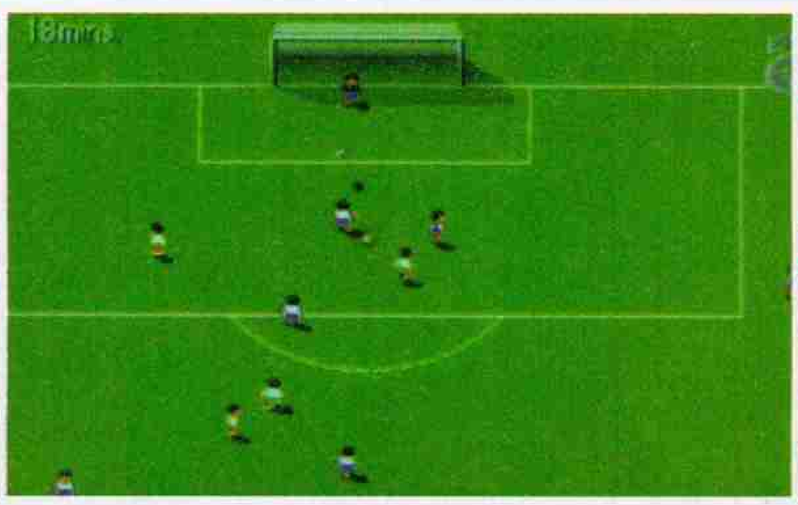
Situazione decisamente strana, molto irrealistica ma di sicuro effetto: impossibile rimanere impassibili davanti alle molteplici posizioni che Lance assumerà per evitare i proiettili che gli sta sparando Fritz. Il tocco finale lo daranno gli occhi delle streghe che, legati insieme (!), formeranno un'arma che neutralizzerà il tenace avversario.

GLI EUROPEI 1996

I Campionati Europei di calcio 1996
hanno un campione in più: TU !!
Scendi in campo ad affrontare i più grandi Team europei, con SENSIBLE WORLD OF SOCCER
è come essere in Inghilterra a giocare davvero !

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI





DELPI

SENSIBLE WORLD OF SOCCER è il gioco calcistico più completo del momento, definito dalla stampa internazionale il miglior gioco di calcio per PC oggi disponibile. Insomma, basta fare lo spettatore: è ora di scendere in campo !

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486DX 33, 4 Mb RAM (CONSIGLIATO 8 Mb), LETTORE CD.Rom 2X, MS DOS 5.0 O SUPERIORE.

£ 79.900

Numero Verde
167-821177

TIME WARNER INTERACTIVE

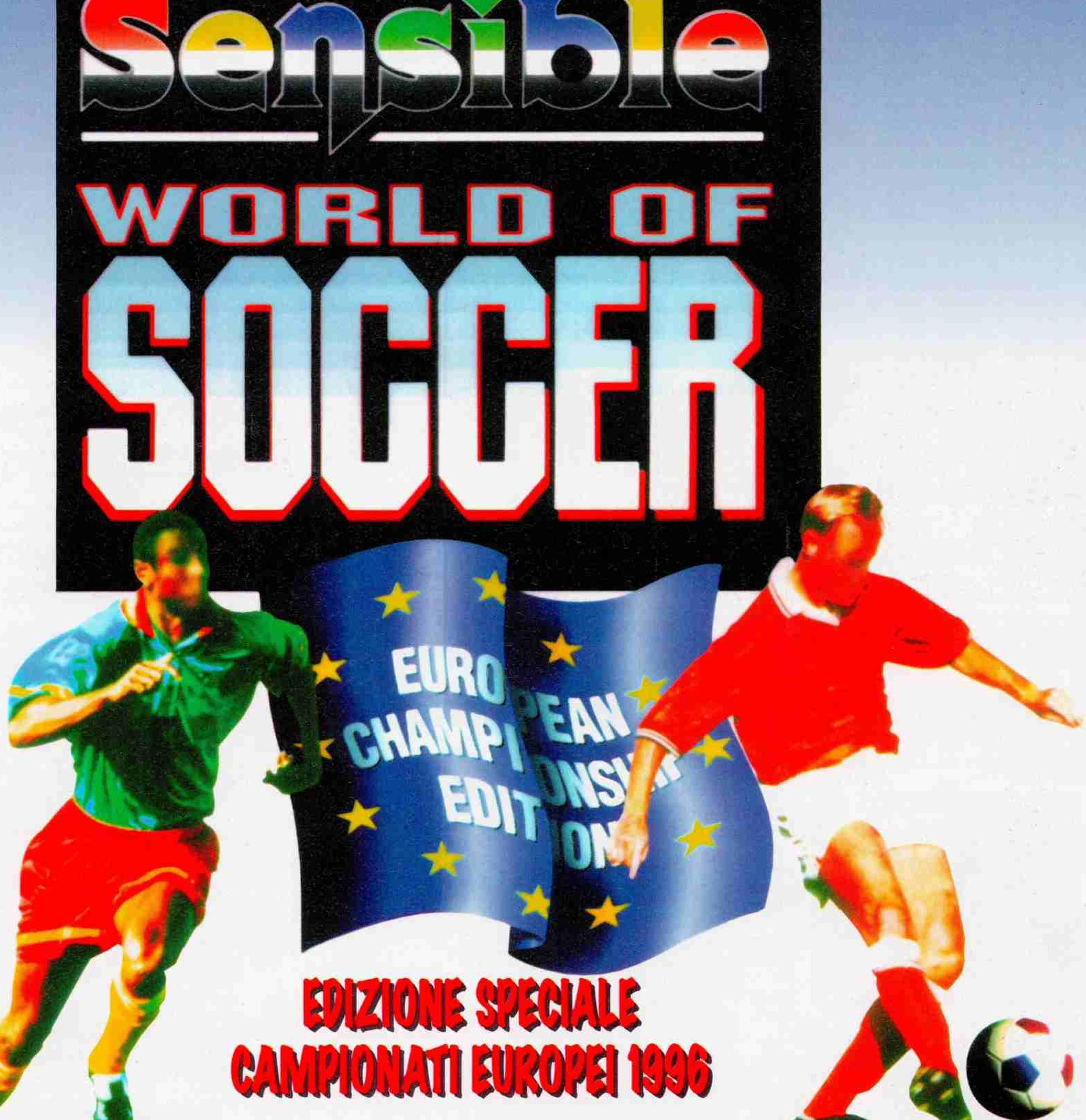
Sensible SOFTWARE

LI GIOCHI TU !!!

Sensible

WORLD OF

SOCCER



EDIZIONE SPECIALE
CAMPIONATI EUROPEI 1996

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

consolemania

È quasi giunta l'ora: le orde dei videogame zeppi di filmati FMV stanno per essere spazzate via da un singolo gioco per PlayStation... indovinate a che cosa mi riferisco?

BUST A MOVE 2

Non ci sono poligoni, non ci si mena e non si spara, eppure Bust a Move 2 (noto anche come Puzzle Bobble 2) per PlayStation è risultato uno dei titoli più popolari di questo mese, almeno nella nostra redazione. Si tratta in pratica di un puzzle game che segue più o meno alla lontana il concetto di giochi come Tetris, Puyo Puyo e Columns. La meccanica è molto semplice: la parte superiore dello schermo è occupata da bolle di vari colori, e il giocatore deve lanciarne altre da una postazione fissa alla base dello schermo utilizzando una specie di freccia che può essere ruotata in senso orario o antiorario. In questo modo è possibile far arrivare le bolle dove si vuole giocando di sponda, mischiando così alcuni elementi dei giochi di biliardo più classici ai puzzle game "della nuova generazione", quelli dove è possibile giocare uno contro uno e scambiarsi colpi su colpi (caratteristica apparsa per la prima volta nella versione Gameboy di Tetris). Il tutto condito da una grafica largamente ispirata a Bubble Bobble (compaiono quasi tutti i nemici, i due personaggi principali sono i due famigerati draghetti e così via), musichette cretine e un sacco di quadri differenti. Quasi imperdibile.

BUBBLE BOBBLE

Il giocone che sta per dimostrare che cosa significhi esattamente "divertente" ai buffoni che stivano migliaia di mega di filmati vari su giochi che occupano svariati CD è proprio questo: probabilmente il coin-op della Taito più amato e meglio riuscito.

Bubble Bobble è stato da sempre il simbolo di un certo tipo di videogame e, soprattutto, il mito da sventolare in faccia a chi crede che i megahertz e i gigabyte siano tutto. I programmatori della Taito hanno riversato il codice originale della macchina da sala su PlayStation, occupando su CD solo 512k (la beta che avevamo era così veloce da caricare che dopo il boot aveva già finito) e ricreando in tutto e per tutto il gioco che anni fa cominciò a segnare molti di noi. La beta a nostra disposizione non aveva ancora il sonoro né i colori dei quadri mappati nella maniera corretta, ma queste sono quisquilie: anche con quella versione zoppicante siamo riusciti a divertirci come dei pazzi - figuratevi un po' cosa succederà quando metteremo le mani sulla finale...

GUARDIAN HEROES

Prendete un RPG "alla giapponese", mixatelo con la versione più avanzata di Final Fight che riusciate a farvi venire in mente e otterrete Guardian Heroes per Saturn. La trama classico-fantasy è semplicemente un pretesto per poter inserire dei bivi nella storia e quindi far visitare al giocatore locazioni differenti a seconda delle decisioni prese, altrimenti tutto si risolve in una grandiosa serie di mazzate altamente spettacolari, tra spadate sui denti e magie di ogni tipo esageratamente spettacolari. Non c'è nulla di particolarmente originale, ma quello che c'è è fatto davvero bene: cinque personaggi selezionabili normalmente, opzioni a più non posso (c'è anche il VS Mode per far finta di giocare a Street Fighter 2), azione concitatissima e ottimo settaggio della difficoltà. Dopo questo gioco non ci sarà più motivo di pubblicare altri cloni di Final Fight.

DRAGONBALL Z

L'ennesimo titolo dedicato a uno dei manga più popolari che si siano mai visti (senza dubbio, il più popolare in Italia in questo momento) è stato trasportato su console (questa volta un Saturn) per l'ennesima volta. Aspettando un picchiaduro poligonale alla Tekken, non possiamo che apprezzare lo sforzo dei programmatori di proporre qualcosa di originale, nella fattispecie uno strano beat'em up molto spettacolare ma poco giocabile, dissimile da qualsiasi titolo si sia visto prima. Il giocatore può guidare una squadra di personaggi (massimo tre) contro il computer, e la risoluzione dei danni è abbastanza originale: non c'è semplicemente una barra di energia che scende, bensì un "equilibrio delle forze" che varia a seconda delle azioni e che determina la possibilità di lanciare le mosse speciali (onde kamehameha, makankosappo, sfere genkidama, kienzan, masenko e così via - chi legge Dragonball ha già capito tutto). Il risultato è un gioco incasinatissimo, visivamente impressionante ma molto limitato e abbastanza facile. Adatto ai super-fan della serie, poco a chi non sa molto di Goku, Piccolo, Vegeta e compagni o non glie ne importa nulla.

VICTORY GOAL 96

Un vero e proprio videoclip in computer grafica accompagna una canzone esaltante cantata dallo stesso tipo che si sgolava in Daytona USA. Quale miglior modo di introdurre un titolo di calcio su Saturn? Anche il gioco vero e proprio non è male: molto giocabile e realistico, vario e divertente. Gli ultrà calcistici della redazione lo hanno apprezzato davvero molto per diverse qualità che, se devo essere sincero, non ho assolutamente colto ma qualche buona ragione per giocarlo dovrà esserci stata. In definitiva, sembrerebbe un ottimo titolo per rifarsi (anche se a distanza di un paio di mesi) delle disavventure calcistiche della nostra povera Nazionale.

LAND OF ILLUSION 3

Un gioco per SNES? Non ci posso credere! E per di più è fatto bene - inaudito, di questi tempi. Mickey Mouse & Donald Duck in Land of Illusion 3 non brilla certo per originalità (è virtualmente identico agli altri due), ma rappresenta un ottimo esempio di "platform game non impegnato", grazie alla struttura di gioco collaudata ma non banale (le "trasformazioni" dei due protagonisti sono davvero molto interessanti, così come la possibilità di giocare in due contemporaneamente) e alla realizzazione tecnica tutto sommato competente. Io sarei anche stufo di vedere titoli Disney, però...

SUPER MARIO RPG

Ed ecco un titolo VERAMENTE bello per SNES, il gioco di ruolo che tutti stavamo aspettando. L'ennesimo capolavoro della Square (responsabile, tra gli altri, di Chronotriggers) rende giustizia al resto dei titoli dedicati a Mario (tra i quali Hotel Mario per CDI brilla in senso negativo, ma penso non fosse opera di Shigeru Miyamoto): quintalate di locazioni molto belle da vedere, una trama ricca e divertente, una buona dose di umorismo e soprattutto un mix interessantissimo tra RPG "da console" classico e un platform game. Il risultato è davvero imperdibile: se state cercando un titolo per SNES che valga la pena di essere giocato da cima a fondo, è proprio questo.

MOTORTOON GP 2

Il primo Motortoon GP non era esattamente un capolavoro: poche piste, troppo facile e tecnica non eccelsa. Il secondo è stato realizzato per rimediare alle mancanze del primo: texture e trasparenze dappertutto, un numero maggiore di circuiti che comunque sono più curati, molti più personaggi da utilizzare, oggetti e bonus da raccogliere durante la gara, un elevato livello di difficoltà e un nutrito numero di "easter eggs" inseriti in tutto il gioco, compresi alcuni bonus game non disprezzabili come un mini-clone di Battlezone in alta risoluzione. Complessivamente non si può dire che i programmatori non si siano impegnati, peccato però che alla fine il titolo sia tutto sommato innocuo: se avete uno dei due Ridge Racer, avete tutto quello che vi serve in fatto di giochi di guida.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Personalmente non sono mai stato un grande fan della serie di Mortal Kombat, eppure mi era un po' spiaciuto quando su PSX era uscito Mortal Kombat 3 e su Saturn "solo" Mortal Kombat 2. Ora la Williams rimedia con questo Ultimate Mortal Kombat 3, ampia revisione di MK3 con tanto di nuovi personaggi (i ripescati Scorpion e Reptile, per dirne due), un'opzione torneo abbastanza divertente e la solita montagna di segreti sparsi per ogni dove (tenute alternative per Smoke e Sub Zero, personaggi nascosti e così via). Rispetto alla versione PSX quella per Saturn perde un po' in velocità e in numero di frame, ma apparentemente non dovrebbe importare ai fan di Mortal Kombat, dato che tutto il resto c'è.

Anche quest'anno 4 pagine di

BOVABYTE

Con cui passare l'Estate in allegria

Il caldo, il sole, le ragazze in costume, le celebrità in topless, i salvagenti con la paperella, le scampagnate, i gelati, i ghiaccioli, il condizionatore, le maniche corte, il torso nudo, le macchine arroventate, il fascio di elettroni che garrulo parte dallo schermo e v'investe la faccia (mai prima ve ne sareste accorti), l'asfalto arroventato. Le quattro pagine di BovaByte.

Le interviste impossibbbili di BovaByte
I PIRATI DEL TICINO
Stanno arrivando...

In quel di Vigevano e della Lomellina, imperversa ormai da anni un gruppo rock demenziale a cui auguriamo, al più presto, un meritato successo. Noi ve li presentiamo in assoluta anteprima, così, casomai un giorno facessero un disco, noi potremo dire a tutti che li conoscevamo già, e ci sentiremo per questo più importanti...

BB: Una domanda di rito: come mai avete scelto di chiamarvi "I Pirati del Ticino"?
Libero Tutti: A) prima di tutto, bella domanda... speravamo proprio che ce la facessi, perché ci eravamo preparati. B) azzurro. C, speriamo che domani ci sia bel tempo
Osvaldo Cacao: Pirati del Ticino... perché... perché di Sì e basta!
Libero Tutti: Volevamo chiamarci "Walter Malaspina e i simpatici", "Walter Malaspina e i suoi amici", "Walter Malaspina e gli Spurgo Service", che poi "Spurgo Service" è stato il nostro primo nome: abbiamo fatto un concerto memorabile a Cortiglione, dove QUALCUNO ha mostrato il campanile con tutti i battacchi del caso, cupolone e torre di Pisa, insomma, abbiamo capito, un gran sfoggio di opere d'arte.
Osvaldo Cacao: Abbiamo appena fatto la patente, e siamo contenti di avere la Uno.
Libero Tutti: Ragazzi, ricordatevi sempre di piegare lo specchietto. È il segreto dei Pirati del Ticino, perché Pirati è anche piegare lo specchietto ogni qualvolta si scenda.
BB: La vostra musica a che cosa s'ispira?
Osvaldo Cacao: Bella domanda pure questa...
Libero Tutti: S'ispirano principalmente ai fatti accaduti in questo millennio, poi a storie realmente accadute nei paraggi di Via Donizetti, ed eventualmente anche dalle parti del centro. Poi il nostro cantante è un patito di film hard core.
BB: Un po' di storia... l'ingresso di ogni componente nel gruppo...
Libero Tutti: Io sono nato 12 anni fa in quel di Borghetto Santo Spirito in Liguria, ovvero, io ho cominciato a suonare un anno e mezzo fa, e con il mio strumento in mano mi sento padrone della situazione.

I Pirati in una posa classica...

Palmiro La Strizza: Allora, il mio ingresso... C'è un'arcata con delle rose, c'è un cancellone... vabbè, io ero essenzialmente un metallaro di quelli violenti, poi rinsavito ho deciso di dedicarmi a questo fantastico genere.
Osvaldo Cacao: Praticamente io sono stato sempre nel gruppo, da quando ho iniziato a suonare. Io e Palmiro siamo entrati nel gruppo a pié pari, in quanto pensavamo che esprimere determinate idee che si basassero su episodi sarebbe stato divertente, e quindi abbiamo deciso di formare questo gruppo, in quanto noi sentivamo proprio il desiderio di... SILENZIO!... eh! Oh! ...e la voglia di ESPRIMERE concetti che nessuno ci faceva esprimere prima.
Pelolargo: Sono entrato con il piede destro, poi con quello sinistro (in sala prove) sono uscito contento, perché ho trovato delle persone con cui è molto piacevole suonare. Sono l'ultimo, sono il novello. Prima suonavo ugualmente, con altre persone, comunque la cosa più importante è che... mi piace! Mi piace molto, sono contento, contentissimo.
Walter: Mah... veramente siamo noi che abbiamo aperto la porta per fare entrare gli altri, abbiamo detto "Lino porta una bottiglia!", poi è arrivato Libero Tutti, sono arrivati tutti i chitarristi che abbiamo cambiato, la situazione si è poi stabilizzata con Pelo Largo, e quindi direi che possiamo affrontare tranquillamente il terzo millennio.
BB: Adesso una domanda che sicuramente interesserà i nostri lettori: cosa capitò quella volta alla macchina ad Alagna!?
Palmiro La Strizza: Il discorso lo porterà a termine giustamente Malaspina, ma preferirei che si sottolineasse il preventivo iniziale e la cifra effettiva, il prezzo reale che alla fine gli venne esposto...
Walter: L'antefatto. Arrivammo quella sera, era la domenica di dopo Pasqua del '94, dovevamo suonare quella sera ad Alagna e stavamo entrando nel cortile del locale per montare le strumentazioni della serata, quando incautamente...
Palmiro La Strizza: ...no no no, VOLONTARIAMENTE! Prima davanti e poi andando anche indietro!...

Una simpatica inversione di ruoli tra il bassista e il batterista.

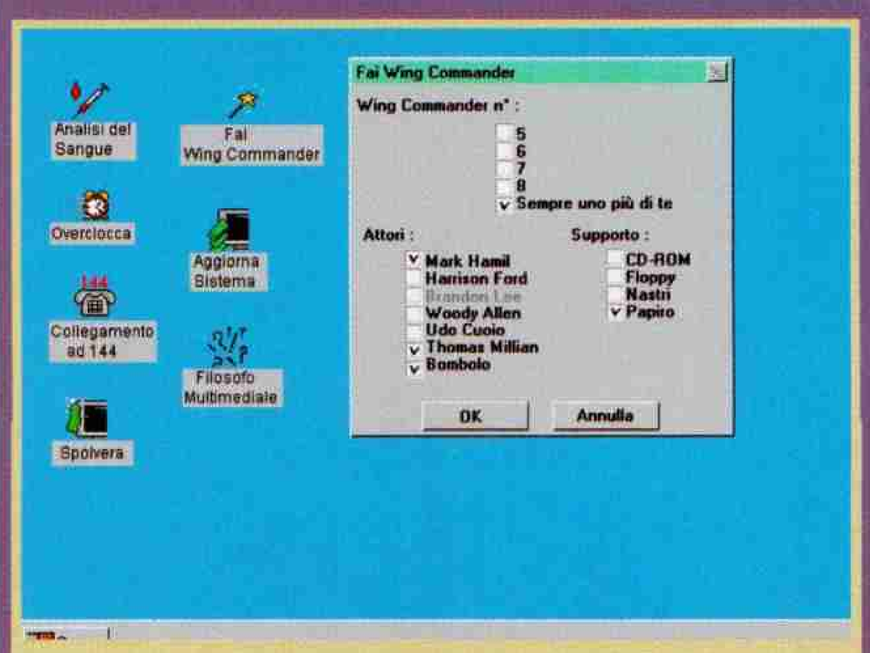
Walter: eh... pensavo di passarci, no? E poi non mi rendevo conto... accadde che io presi male la curva per entrare nel cortile e malauguratamente sfregai prima la portiera anteriore di destra, e poi quella posteriore, sempre di destra "due al prezzo di una", pensai io. Ma poi venne fuori il padrone del locale e disse "ma sic' a t'è fai, disgrasià!?". Poi aggiunse "Guarda, te la caverai al massimo con mezzo milione", alla fine della fiera me la sono cavata con un milione e seicentomila di danni.
BB: I Pirati e la Televisione...
Osvaldo Cacao: Noi siamo PATITI della televisione, non andiamo neanche a lavorare perché guardiamo di tutto, siamo praticamente teledipendenti: Tele Lecco, Tele Succhio...
Pelolargo: Io le costruivo.
Walter: Io invece le sfasciavo... guarda qui che cicatrice, risale al '91!
BB: Adesso Pelolargo vi dirà il perché e il per come la chitarra ha sei corde!
Pelolargo: La musica è l'arte di combinare i suoni al fine di ottenere una misura. Questa è relativa, in piedi, in ginocchio (sui ceci), seduto, ecc ecc... sei corde perché se ce ne fossero state dieci, bisognava aver le mani di Karim Abdul Jabar, che non suona la chitarra ma il violoncello muto e multiplo, e la chitarra quindi ha sei corde perché è un multiplo di due, di tre, tre per due sei, lo zero mangia la virgola e quindi SEI CORDE! Perché se ci fosse stata la virgola la chitarra suonava da schifo. Anzi, all'inizio le prime chitarre avevano il punto e virgola, poi hanno detto "togliamo il punto", ma si sono accorti che non era il punto ma la virgola, e infatti hanno lasciato solo i puntini sulle chitarre, e li hanno usati come punti di riferimento.
BB: "Adriana", "In gita con Don Canzio" sono brani mitici del vostro repertorio, ma come mai questo rapporto oseremmo dire conflittuale con l'Oratorio?
Walter: Ti dirò, con gli oratori non ci sono mai andato d'accordo...
Tutti gli altri: Non è vero! Bugiardo! Ci sei sempre andato! Facevi il chierichetto!
Walter: Allora, io andavo sempre in sala giochi e, prima di tutto, chi perde esce. Io perdevo sempre e non entravo più; secondo, una volta ricordo che mi alzai alle sette per vedere la messa delle otto, così potevo andare a giocare subito alle otto e mezza, venne la suora e chiese "tu sei andato a messa?" "Sì certo" "NON TI HO VISTO, TORNA A MESSA!", andai alla messa delle nove, così alle nove e mezza ero di nuovo nella sala giochi, arriva la suora mi chiese "tu sei andato a messa?" "Sì certo" "NON TI HO VISTO, TORNA A MESSA!", e allora ancora a messa. Alle 11 torno ancora alla sala giochi "posso giocare adesso?" "tu sei andato a messa? NON TI HO VISTO!!!"...
BB: ok, ok, fine della prima puntata! Qualche progetto per il futuro?
Palmiro La Strizza: volevamo costruire un'oasi dove tutte le persone potessero stare bene insieme, e combattere per un'unica causa, che è quella di coltivare tanto, tanto polline, per creare tante zone d'impollinazione artificiale.
Libero Tutti: Scherzi a parte, verso il prossimo autunno andremo in sala di registrazione per incidere il primo album dei Pirati del Ticino, è in lavorazione un video, un sito Internet di prossima apertura e tante altre amenità che presto vi comunicheremo...

CHI SONO I PIRATI

I Pirati del Ticino nascono ufficialmente tre o quattro anni fa (non si sa di preciso, la storia si fonde alla leggenda), anche se pare suonassero insieme già da qualche vita precedente. Nel rilievo, comunque, intravediamo 1) Walter Malaspina, la voce; 2) Palmiro La Strizza, il basso; 3) Libero Tutti, le tastiere; 4) Osvaldo Cacao, la batteria; e 5) Pelolargo, la chitarra.

Paraponzi, ponzi po! Tre civette sul comò, che fac.... (sbonk!)
DOORS95
Edonismo: Oltre i cardini di Windows!!!

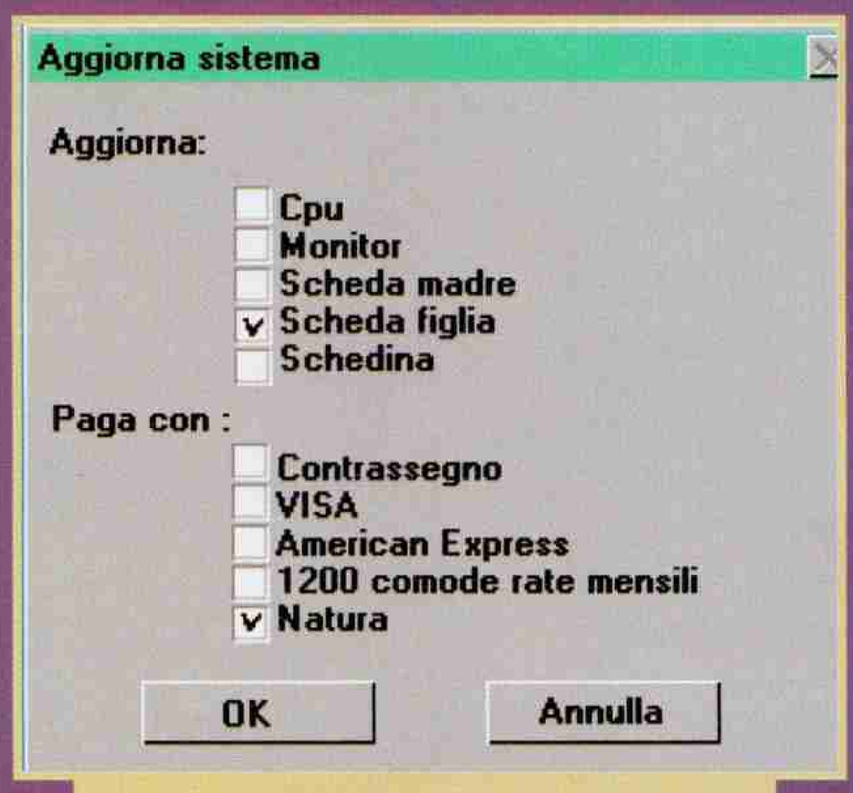
In effetti pareva strano anche a noi che qualcuno oltre al Pastore (vi ricordate il suo computer innovativo basato su fibre ottiche di Murano?) si avventurasse in imprese disperate quali la creazione, dal nulla e con pochi fondi, di prodotti innovativi... Beh, evidentemente ci sbagliavamo, visto che la Parukka Soft, novella software house con sede a Segrate (MI), ha prodotto, addirittura in tempi record, un innovativo sistema operativo che, finalmente, riesce a rompere in modo definitivo i legami con il passato. Questo prodotto ha un nome e il suo nome è Doors 95!
Direi che a questo punto è inutile dilungarsi oltre, veniamo quindi ad elencare le innumerevoli novità di questa nuova fatica digitale attraverso questo esclusivo servizio fotografico, non prima di avervi illustrato le incredibili specifiche hardware: CPU 8080 o inferiore, scheda grafica Macistex o più nerboruta, scheda sonora OSOLEMIO e compatibili, 10K sul disco duro e 20 mega sul disco molle. Non è richiesto l'uso di moduli RAM, visto che gli stessi sono simulati in modo virtuale dal sistema operativo...



All'occhio più inesperto potrebbe sembrare la solita solfa, beh, sappiate che l'apparenza inganna... Doors95 ha infatti definitivamente abbandonato il concetto astratto di "finestra", visto che utilizza delle ben più solide porte... Nella versione commerciale del prodotto, che dovreste reperire sugli scaffali non oltre dicembre, troverete in bundle l'utilissimo prodotto visualizzato nella porta attiva, un particolarissimo esempio d'intelligenza artificiale che vi permetterà di generare, ancor prima della Origin, il prossimo seguito di Wing Commander!!! Che cosa sarà mai? Un gioco composto solo da una lunghissima presentazione? Provate Doors 95 e lo scoprirete!

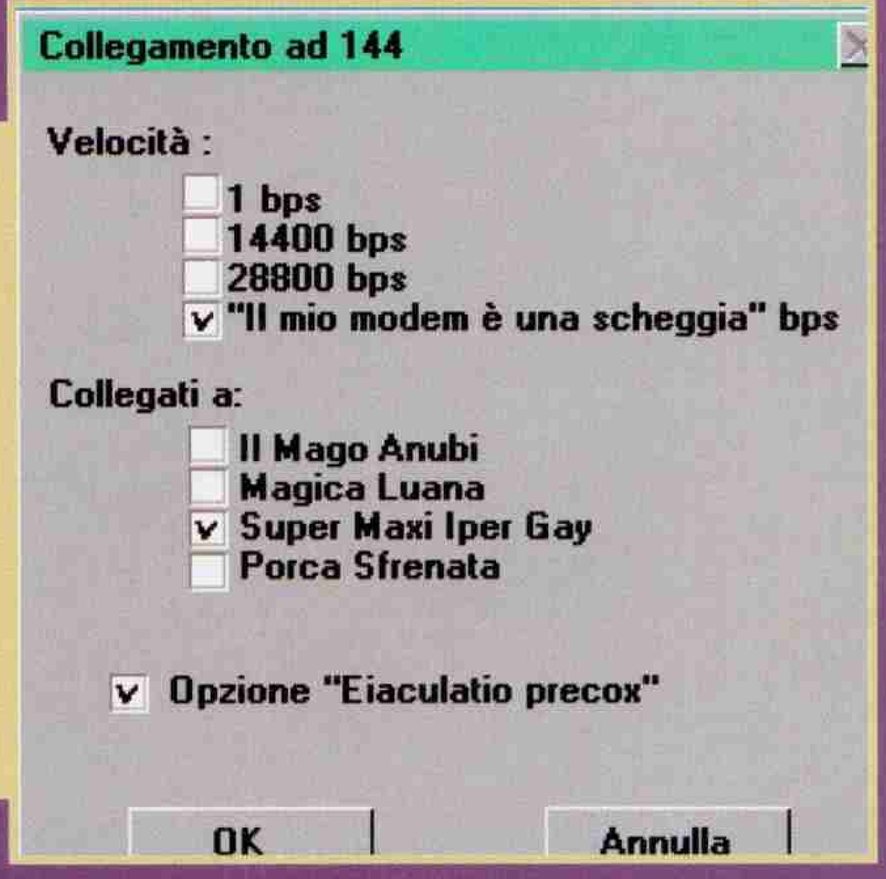
Anche per quanto riguarda le pulizie domestiche si è cercato di automatizzare l'automatizzabile... Da oggi la madre del Pastore dormirà sonni tranquilli, visto che non sarà più costretta a lavare e stirare ogni giorno i panni usati dal mentecatto in questione per coprire il suo pargoletto... Sarà infatti il sistema operativo stesso a provvedere alla manutenzione del computer! Senza contare che, con l'utilissima opzione "spolvera interno del drive" si potranno risparmiare i soldi di prodotti specifici per la pulizia intima del disk drive... Davvero sensazionale...

Il Pastore non poteva proprio credere ai propri occhi quando ha messo le mani su questa utilissima opzione, che permette di overcloccare la CPU senza dover consultare noiosissimi manuali per cercare i giusti settaggi dei jumper o dover correre il rischio di bruciare la CPU... Davvero geniali quelli della Parrukka Soft, non trovate?



L'upgrade del sistema non è mai stato così economico! D'ora in poi direte addio a tutti quei soldi che sprecate ogni anno per aggiornare il vostro sistema, visto che in Doors95 ogni componente può essere aggiornato o upgradato via software! E non provate a domandarci come questo sia possibile, non ne abbiamo la più pallida idea!

Ovviamente il software per connettersi in rete non poteva e non doveva essere trascurato... Oltre agli scontati ppp, slip, tcp/ip eccetera eccetera, l'utente smaliziato potrà trovare un utilissimo protocollo che gli consentirà di collegarsi con i più faceti 144 del paese... Qualcuno potrebbe spiegarmi che cosa succede se attivo l'opzione eiaculatio precox? (semplice, si risparmia sulla Bollettaaaaaa! NdPastore)



BOVABYTE

NEL REGNO DEI REDATTORI

Quante volte ci avete confessato la vostra vana speranza di agglomerarvi alla già sovraccarica tribù redazionale? Bene, o impavidi aspiranti scribacchini, leggete qua e rendetevi conto, prima che sia troppo tardi, di ciò che inesorabilmente vi aspetta... e poi non lamentatevi che non mi avevamo avvertiti!

IL DIRETTORE ESECUTIVO

Davvero una brutta bestia: non ti accorgi della sua presenza in quanto lavora sempre negli orari extraufficio, quando lo si cerca non c'è mai (è sempre in Inghilterra o negli States), tuttavia riesce sempre ad essere presente nei momenti più tragici del lavoro redazionale. È incredibile la sua capacità di mimetizzarsi con l'ambiente circostante e passare del tutto inosservato ai meno attenti. Eppure, è sempre pronto a rimbrottarvi per ogni minimo difettuccio nel testo, nonché a colpirvi con la sua
no ve l'aspettate.
ca predominante
e delle sue grida,
eggenda risalente
hinghi narra che
ssimo trisavolo
ato un patto col
o per un'amplifi-
incondizionata
rghezza di banda
orde vocali. Tipi-
ca la figura reto-
rica, che lo vuole
irto al tramonto
con due occhiaie
così, mentre vi
ricorda che lui
on dorme mai.

LE MATRICOLE

Il compito sostanziale della matricola è quello di asservirsi ai superiori nei modi più umili possibili. In parole povere servilismo senza limitismo (esagerare!), col fine ultimo di diventare redattori a tutti gli effetti. La trafila è lunga e faticosa, implica l'azzeramento della propria personalità e l'adeguarsi ai canoni. La maggior parte delle reclute scompare misteriosamente durante questa fase, per perdersi per sempre sotto qualche armadio redazionale (mi ricordo di un certo "Reggimobili" o qualcosa del genere... NdP).

IL PERIODO DEGLI AMORI

Decisamente inesistente per i più, questo periodo non giungerà mai, visto e considerato che si è troppo impegnati a giocheggiare evitando le mazzate, e non abbandonando mai la postazione di lavoro (redazionale o casalinga che sia) neanche per andare a cuccare. Ovvio quindi che all'apparire di una donzella in Redazione tutti cerchino di fare colpo su di lei, a volte coi risultati più infimi.

LA VITA DEL REDATTORE

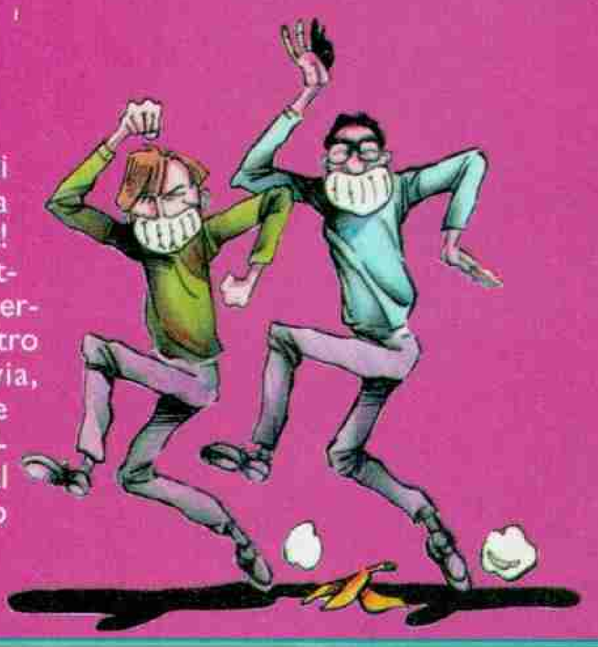
Solitamente i redattori diventano tali per predisposizione. Svezzati con latte e tecnologia, i sintomi sono sempre gli stessi: da bambini vengono improvvisamente attirati dalle magie videoludiche, momento in cui inizia l'insano divertimento per il pargolo, e i patemi d'animo dei genitori, che non riescono mai a comprendere gli hobby dei figli. A scuola i futuri redattori verranno sempre beffeggiati dai compagni di classe microcefali, che preferiscono al computer una lucida marmitta smerigliata. Una volta terminato il periodo d'immatricolazione, al neo-redattore vengono affidati i ruoli di minore importanza, quali lo spostamento delle suppellettili, la pulizia dei monitor e l'accensione dei computer su cui lavoreranno i redattori più attempati. Alla fine di questa gavetta, il redattore verrà consacrato tale da una bella clavata del direttore esecutivo: se sopravvive, ci sono buone speranze che possa resistere a tutte le sollecitazioni future.

IL LAVORO NOTTURNO

La caffettiera e i bitter appena carpiti dal frigo diventeranno presto i migliori compagni dei neo redattori, in quanto anche loro verranno sottoposti all'aspetto in assoluto più truce del mestiere: il lavoro notturno. Tante saranno le tentazioni di abbandonare l'articolo al suo destino, e di poggiare il proprio capo sul più comodo guanciale, ma attenzione: il direttore è sempre sveglio e in agguato (lo dicevamo, prima, che non dormiva mai, no?), pronto a rimbrottarvi ecc ecc...

NOI BOVAS

Non crediate comunque che evitare il Pastore sia già di per sé motivo di salvezza: potreste sempre capitare nella scrivania vicino alla nostra (quale scrivania? NdD)(ssshhht! Così fa più scena... NdP) ed essere involontariamente sottoposti a un incredibile surmenage d'imbecillità. Anche perché quello che leggete mensilmente nelle nostre pagine altro non è che un sunto parecchio concentrato. Tuttavia, all'interno della redazione siamo ormai considerati specie protetta dal WWF (ricordate la raccolta di tagliandi "Salviamo BovaByte dall'estinzione"? Beh, ecco!) e, grazie al gradimento ottenuto da questa rubrica, i colleghi si sono ormai rassegnati a una pia sopportazione.



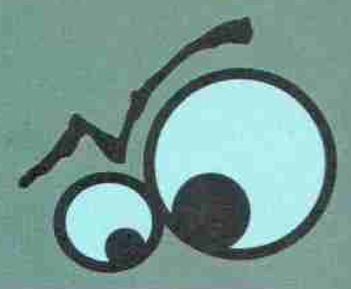
IL PASTORE

Ma se credevate che il direttore, coadiuvato dal suo fido assistente (il caporedattore, che avremmo tanto voluto prendere in giro in questa sede, ma purtroppo il buon Davide non ha potuto farne la caricatura... sarà per la prossima volta, Stefano, non preoccuparti... NdBovas) fossero gli elementi più pericolosi della compagnia, cari voi, vi stavate sbagliando di larga misura: ben più periglioso, per la vostra sanità mentale, è il mitico Pastore. Questo individuo (che vedete raffigurato al suo ingresso in Redazione) riuscirebbe, coi suoi discorsi, a trasformare in uno scaricatore di porto anche il più pacato e signorile dei redattori. Una sindrome molto diffusa tra i neo-scribacchini è quella dell'emulazione del medesimo, che inizia con il più innocente upgrade della propria macchina per arrivare alle conseguenze più bizzarre: tic di ogni genere, depressione, paura costante che il proprio P7/320Mhz overclockato a 350 sia già sorpassato ecc ecc... Da evitare il più possibile!

LA ROBERTA

La nostra instancabile segretaria è la prima persona che incontrerete varcando il soglio trasparente della Xenia: se non vi scambia subito per un pony express, vi darà il suo personalissimo benvenuto con un leggiadro "Chi sei? Che vuoi?" e, alla notizia che siete un nuovo redattore (o matricola, o presunta tale), sghignazzerà con gusto, un po' perché sa cosa vi aspetta, un po' perché così magari ha trovato un'altra firma per il Music Machine. Famosa è l'inquieta delicatezza con cui è solita comunicare le cose ai redattori urlando come un'ossessa, tipo che so, "Paolooooo la Telefona!" "Uffiiii ma allora me lo porti il pezzo sul disco che ti ho dato?"... Comunque sia, nonostante la si prenda perennemente in giro, Roberta è sicuramente l'"angelo del focolare" di questa scalcinata redazione, un data base insostituibile di fogli, informazioni, moduli, oggetti per l'ufficio e chiacchiere varie. Roby, in fondo (ma molto in fondo) ti vogliamo tutti bene!

Inutile spendere milioni per imparare il Basic o il Pascal
I CORSI D'INFORMATICA CHE SERVIREBBERO A QUALCOSA
Basta con le fregature!



Vi siete mai chiesti a cosa servissero, in realtà, tutti quei presunti corsi d'informatica pubblicizzati sui più colorati depliant? Avete mai notato come l'unica caratteristica che li accomuni, in realtà, sia il prezzo esageratamente elevato? E poi, ammesso e concesso che partecipiate a quei forum del tipo "l'HTML in 24 ore" o "Impara a programmare in C in un baleno", alla fine cos'avete imparato? Nella maggior parte dei casi una bega di niente, così Noi Bovas abbiamo deciso di proporci come insegnanti (ovviamente ben retribuiti) a chiunque voglia dimostrarsi volonteroso, e organizzare finalmente i corsi che seguono...

CORSO DI DIFESA DAL NEGOZIANTE
Si commenta da solo: quante volte la gente è stata gabbata da "occasioni d'oro" quali un "386/25 a meno di due milioni", o anche da macchine dotate di processore Pentium e scheda video ISA da 512Kb? Noi Bovas sappiamo bene quanto sia difficile districarsi tra quelle incomprensibili sigle. Ma da oggi, col nostro innovativo vademecum non riusciranno più a turlupinarvi...

CORSO DI ASSEMBLAGGIO RAPIDO DEI COMPONENTI
Direttamente dal nostro esimio insegnante, il Prof. R.A. Jeeg, ecco un'insostituibile opportunità per dichiararsi finalmente indipendenti dalla più losca figura presente nei negozi: il tecnico di laboratorio. Costui è solito mettere le mani sul vostro amato computer lontano dai vostri occhi, tant'è che solitamente l'acquirente suda freddo al pensiero di chissà quali torture siano inflitte alla propria macchina. Comunque sia, generalmente la medesima esce dal laboratorio come nuova, con il nuovo pezzo montato sopra e apparentemente ben integrato con tutti gli altri. I conflitti, infatti, sorgono sempre una volta tornati a casa.

RISOLUZIONE DEI CONFLITTI
Seguito ideale del precedente, permetterà agli utenti di destreggiarsi senza difficoltà anche nelle situazioni più impervie, quando lo stesso IRQ è condiviso dalla stampante, dalla scheda audio e dal controller del frigorifero inventato dal Pastore. Grazie a questo corso potrete indirizzare correttamente le risorse hardware sia sotto DOS, sia sotto Windows 95. Contenti?

MODIFICA DEI FILE D'AVVIO
Se c'è una cosa che sicuramente TUTTI gli utenti inesperti hanno provato almeno una volta nella loro vita, è la sensazione di apparente tragedia che si respira quando, dopo un'azzardata modifica dei file config.sys e autoexec.bat, il proprio computer non ne vuole assolutamente sapere di riavviarsi, mostrando nella peggiore delle ipotesi uno schermo muto o rifiutandosi categoricamente di caricare tutti i driver necessari (quando va bene). Allora l'utente viene preso dal panico "Cosa ho combinato!" inizia a chiamare amici, negozi, la redazione di TGM, Bill Gates in persona...
Ma da oggi, anche questo sarà solo un giocondo ricordo, grazie al nostro corso autoexec.bat, config.sys, user-startup e via inizializzando non saranno più un problema!

ELIMINAZIONE DEL VICINO ROMPICO***ONI
Una vera e propria piaga dell'umanità: sotto forma di ragazzino che vi chiede continuamente di giocare col vostro computer, o di condivisore del servizio telefonico in duplex (incavolato perché ve ne state sempre attaccati a Internet, col risultato che il suo telefono resta tagliato fuori dal mondo per ore intere), il vicino di casa rompiballe imperversa ovunque. Noi vi spieghiamo come convincerlo a comprarsi un computer suo, oppure a cambiare contratto con la Telecom...

GLI STRUMENTI DI INTERNET
Se avete sempre usato Netscape e non sapete scrivere null'altro che http://www.playboy.com, allora questo corso fa per voi: imparerete finalmente come cercare le cose che realmente vi servono e capirete anche come sfruttare Internet in modo adeguato senza spendere vargate in bollette ogni volta, dopo non aver combinato nulla di utile.

GESTIRE WINDOWS 95
Ammettiamolo una buona volta: tutta la gente che si lamenta di Windows 95 lo fa per un solo motivo, non sa come si usa. Altrimenti questo sistema operativo sa essere molto più semplice e configurabile del vecchio DOS, l'importante è saperlo fare e noi siamo qui per spiegarvi come...

Il Pastore Fa Tendenza
Anche LA RUOTA DELLA FORTUNA ci casca!

Riportiamo fedelmente questa segnalazione di Roberto Bottazzi: "heilà mitici Bovas, ok, ok, ammetto che la foto è un po' scura, ma credo che la scritta in sovraimpressione non lasci spazio a dubbi: ebbene sì, il Pastore si è intrufolato persino negli studi della Fininvest e in poco tempo è diventato un caso umano (per quei pochi che ancora non lo conoscevano). Anche la Ruota della Fortuna ha tentato di fare luce su questo oscuro personaggio, fallendo miseramente nell'impresa. Prontamente avvisato da mia nonna, che conosce tutte le gesta del mirabile (?), ho immortalato l'avvenimento televisivo del secolo con questa foto (mi domando cosa avresti fatto se avessi visto la mia inconsapevole quanto fugace apparizione a uno speciale sul Mi-Sex trasmessa mesi addietro da Antenna 3, per la quale sono stato pure sbeffeggiato coralmente dalla cricca redazionale... NdP). Che ne dite? Il Pastore dilaga, questo è solo l'inizio (della fine)..."

THE Music machine

L'INTERVISTA

GIOVANNI DANIELI
SENZA FRETTA, SENZA SOSTA (RTI)

Giovanni Danieli? E chi è? Per coloro che avessero visto almeno una volta il programma musicale di Rai 2, "Mio Capitano", Giovanni Danieli ha un volto, avendo condotto uno spazio dedicato ai teenager all'interno della trasmissione. Libero dall'impegno televisivo, il cantautore ritorna ora alla musica con questo suo album, "Senza Fretta, Senza Sosta": ne parliamo direttamente con lui.

D: Incontrare i giovani e dedicare loro uno spazio all'interno di "Mio Capitano" è stata davvero una bella idea. Il tuo "gruppo di ascolto" ha avuto molto successo a livello di audience televisiva: ma tu come hai vissuto questa esperienza, cosa ti ha lasciato?

R: Il gruppo di ascolto è nato per scommessa, dalla voglia di esprimermi in maniera diversa dalla musica cercando di essere sempre e comunque me stesso, al di là della mia identità di artista. L'idea era quella di creare un momento di riflessione in un luogo come la discoteca, spesso demonizzato. Con i ragazzi di "Mio Capitano" sono riuscito a sviluppare molte tematiche e a ottenere una "radiografia" precisa del mondo giovanile, quello che non fa scalpore ma che racchiude la maggior parte dei ragazzi. Ho capito che nei giovani c'è tanto bisogno di valori e di amicizia poichè l'aggregazione in molti casi sostituisce persino la famiglia. C'è molta ricerca spirituale e tanto volontariato.

D: Parliamo ancora di ragazzi e del loro mondo: cosa ne pensi della passione dilagante per i computer e i videogiochi così contestati dai media? E' davvero un passatempo così deviante o credi si tratti solo di una esagerata generalizzazione?

R: Anche in questo caso si tratta di dare il giusto peso alla cosa. Io stesso uso il computer molto spesso per lavorare, per giocarci, per viaggiare su Internet e lo trovo un passatempo divertente. L'importante secondo me è evitare che diventi il solo modo per occupare del tempo libero senza alternative, senza eccedere e cercando di crearsi anche altri interessi.

D: Passiamo ora la tuo album: come è nato?

R: Mi rappresenta in pieno, il titolo è la mia storia, la storia del mio eterno vagabondare godendomi la vita al massimo, lasciandomi travolgere dagli eventi e non solo sfiorare. La vita va affrontata senza fretta ma con decisione. In questo disco c'è la mia esperienza personale, la mia idea di viaggio come cultura e arricchimento personale.

D: Progetti per il futuro? Ti dedicherai alla televisione o credi di aver trovato nella musica la tua strada?

R: Mi dedicherò a me stesso e a tutto ciò che mi riguarda, senza distinzioni, poichè io mi riconosco nella musica così come davanti a una telecamera. Per ora potrete vedermi al Festivalbar, poi chissà, il mio viaggio prosegue "senza fretta, senza sosta"...

Roberta Zampieri

SPAZIO ITALIA di Roberta Zampieri

DIROTTA SU CUBA (CGD)

A distanza di poco più di un anno torniamo a riparlare dei Dirotta Su Cuba, e la cosa ci fa enormemente piacere. Dopo il primo, fortunatissimo album, recensito a suo tempo da un Paolone entusiasta, il trio torna con un nuovo prodotto, 11 pezzi in cui, abbandonato l'acid jazz, sono principalmente il funky e i ritmi latini a farla da padrone. In "Nonostante Tutto..." troviamo le musiche di Rossano Gentili, i testi di Stefano De Donato e la bella voce della bravissima Simona Bencini, elementi questi che, sapientemente combinati, hanno reso in pochissimo tempo la band unica nel panorama musicale italiano. Le sonorità allegre e solari, le liriche semplici ma mai banali fanno di questo album un disco divertente, vivamente consigliato in caso di depressione e maliconia (impossibile resistere alle trascinanti note del singolo "Ridere"!). Altrettanto vivaci e piacevoli sono "Vivere con te", "Sensibilità", "Tribù" e "Tutto da rifare" mentre per le occasioni romantiche la vostra colonna sonora ideale non può che essere "I silenzi che parlano". Insomma, armatevi di questo bel CD e sicuramente non ve ne pentirete!

CLAUDIO BAGLIONI - LE ORIGINI (RTI)

Inossidabile e inesauribile il buon Claudio Baglioni viene qui riproposto con i suoi primi, indimenticabili successi. Si parte con il fortunatissimo singolo d'esordio, "Signora Lia" del lontano 1970 per passare a "Con tutto l'amore che posso", alla pluricelebrata "Questo Piccolo Grande Amore", alle struggenti "Io me ne andrei", "Poster", "Amore Bello" e "Sabato Pomeriggio" concludendo con "Ragazza di campagna", "E tu...", "Chissà se mi pensi" e "Solo". ...Chissà perchè ho il sospetto che anche questa estate molti cuori si spezzeranno sulle note dei classici di Baglioni...

OMAR PEDRINI - BEATNIK (Target)

Niente paura, i Timoria non si sono sciolti! Il progetto solista di Omar Pedrini, "anima" della band bresciana infatti non presuppone alcuna rottura all'interno del gruppo (e meno male, poichè si tratta di uno dei miei preferiti!). Lo dimostra il fatto che, tra i musicisti che hanno suonato nel disco, troviamo altri 3 membri dei Timoria! Ma veniamo al CD, un interessante connubio di generi musicali, un po' sperimentale e, devo dire la verità, affatto commerciale. Il risultato non ha nulla a che fare con i Timoria, ultimamente orientati verso un rock bello "tosto", ma si concretizza in una fusione di jazz, funky e altro ancora, sonorità particolari che accompagnano i testi altamente poetici a cui ci ha abituato il buon Omar. Si fanno molti riferimenti alla "beat generation" di Jack Kerouac ("Beatnik" ,"Non c'è più l'America"), ma anche ai giovani d'oggi, quelli che amano il calcio ("Curva Nord"), quelli che si innamorano ("Lei"), quelli che vivono con malessere la società moderna ("Fiore Nero", "Novecento"), e che si identificano in miti non sempre "vincenti", come River Phoenix ("River"). Omar non è dotato di una gran voce ma ciò non gli impedisce di interpretare (e recitare, in alcuni casi) degnamente questi 11 brani dando comunque il meglio di sè (come sempre!) con la chitarra. In conclusione un prodotto destinato a suscitare curiosità e, spero, anche consensi.

LEANDRO BARSOTTI - BELLAVITA (BMG)

E' davvero simpatico questo Leandro Barsotti, noto al grande pubblico grazie a brani quali "Mi piace", "Voglio che mi ami" e "Ci siamo anche noi". Le sue canzoni, quelle famose, sono caratterizzate della capacità di infondere buonumore, trattandosi per lo più di pezzi ironici e fantasiosi. Ma Leandro Barsotti è un artista completo, e lo dimostra in questo suo nuovo album, "Bellavita" in cui più che l'ironia, sono i sentimenti a primeggiare. E non si tratta solo dell'amore felice di "Fammi un Sorriso", speranzoso di "Ci sarà" e divertente di "Sopra un filo", ma troviamo anche quello malinconico di "Lasciarsi amare" e disperato di "Luca e Marco". Barsotti ci guarda dalla copertina di questo cd con una margherita in bocca, un'immagine sbarazzina che sembra riassumere così il significato di tutto l'album; nonostante tutto la vita è bella: "Bellavita", appunto.

ANTONELLA BUCCI (DIG IT)

Il nome di questa giovane cantante forse ai più non dirà molto, perciò spenderò poche righe per parlarvi un po' del suo recente passato. Dopo aver vinto Castrocaro nel 1987, Antonella ha inciso con Eros Ramazzotti nel 1990 la bellissima "Amarti è l'immenso per me", partecipando anche al tour mondiale dell'artista romano. Nel 1992 ha concorso, mancando per un soffio la finale, al Festival di San Remo con una canzone scritta, guarda caso, proprio da Eros. Infine, durante quest'ultimo anno, è stata scelta come cantante e ospite fissa del programma Domenica In. Oggi esce il suo ultimo, omonimo album e si tratta davvero di un bel disco che, un po' a sorpresa, rivela Antonella cantante brillante e versatile. Oltre a essere un'interprete davvero eccezionale grazie alle sue indiscusse capacità vocali, Antonella ha infatti dimostrato con questo prpdotto di essere anche in grado di partecipare con successo alla stesura delle musiche e dei testi. Da segnalare sicuramente "Pioggia su di noi" (improntata sui disagi e sulle incertezze giovanili), "L'Angelo Nero" (dai risvolti "mistici"), "Dal centro dell'Anima" (delicata e romantica), "Seguimi" (dalle piacevoli sonorità dance), "Certe Volte" (da cui emerge il dramma della solitudine) e "Il mio amore per te" (cover di un celebre brano di Celine Dion). Concludendo: undici brani di facile ascolto per un cd che mi sento proprio di consigliarvi.

METALLICA - LOAD (Vertigo/Elektra)

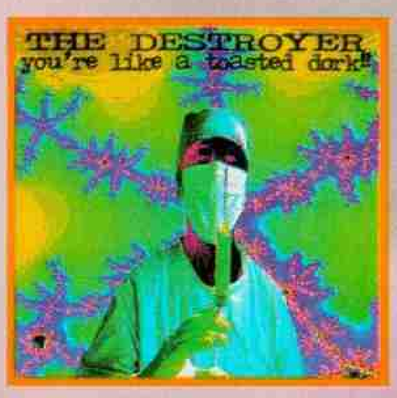
Annunciato all'interno dello scorso numero, "Load" è finalmente uscito nei negozi, come promesso, il 3 di giugno. Trovare le parole per descrivere questo disco mi risulta alquanto difficile, visto e considerato che ritrovarsi a dover giudicare un gruppo che ha dato tanto, tantissimo, allo sviluppo di un certo tipo di musica in una direzione ben precisa negli anni '80 e nei primi '90 non è certo compito semplice, ma questo non vuol dire che mi sottrarrò ad un'analisi il più critica e oggettiva possibile. "Load" è un disco svolta: i quattro di Frisco hanno abbandonato il capello lungo e quella rabbia adrenalinica da palco che li ha contraddistinti nelle loro esibizioni live in tutto il mondo e hanno scelto un look leggermente più sobrio (tranne Kirk Hammet, diventato fanatico di piercing e tatuaggi, e ora più somigliante a uno spacciatore portoricano che al chitarrista che ci ha fatto impazzire con gli assoli più belli della storia dopo quelli di Jimmy Page e Marty Friedman...). A prescindere da tutto questo (Henry Rollins sembra un ragioniere, ma quando sale su un palco e si leva la maglietta diventa una vera belva!), anche il suono ha subito una mutazione decisamente sconvolgente: i riff veloci e incalzanti, a dire il vero piuttosto assenti anche nel famigerato "Black Album", che comunque presentava diversi martelloni come "Through The Never" e "Holier Than Thou", e se con la open track ("Ain't My Bitch") si inizia alla grande, il resto del disco prosegue un lento ma inesorabile calo di tensione che raggiunge picchi con la inconcludente "Hero Of The Day". "2x4" è un pezzo lento, troppo lento e quando si raggiungono i tre minuti di ascolto su un totale di circa cinque, si deve per forza cambiare canzone e passare alla successiva, "The House Jack Built", anche questa abbastanza anonima ma in alcuni punti decisamente esaltante. Di "Until It Sleeps" ho già parlato diffusamente il mese scorso (ma mi sono dimenticato di citare l'agghiacciante remix discotecaro contenuto sul secondo CD singolo, subito dopo un medley di "Ride The Lightning", "Fight Fire With Fire", "Hit The Lights" e tanti altri... Pura follia!).
E il resto dei pezzi? "King Nothing" se la cava benino, "Bleeding Me" è una sofferenza (otto minuti abbondanti di una ripetitività unica), "Cure" presenta dei bei riff e degli stacchi alla Metallica, anche se dietro quella batteria Tama che ci ha fatto sognare, il buon Lars Ulrich sta facendo una fatica pari a zero e questo la dice lunga sulla velocità e la concretezza dei brani.
"Poor Twisted Me" sembra un pezzo di vecchio Rock & Roll, caratterizzato da un Hetfield con la voce più gracchiante del solito. "Wasting My Hate" è leggermente più sostenuta come ritmo con un attacco in controtempo bellino, ma sicuramente siamo ancora lontani dai fasti di pezzi come "Disposable Heroes", "Motorbreath" e "Creeping Death", solo per citarne alcuni.
"Mama Said" è una canzone che al primo ascolto mi ha lasciato letteralmente di stucco, tanto da farmi pensare che fosse stata scritta da quel mostro commerciale di Bon Jovi (che con il sottoscritto ha chiuso con "Keep The Faith"): vista nell'ottica del nuovo percorso musicale intrapreso dai Metallica "Mama Said" non è nemmeno malissimo, ma al pensiero che queste stesse persone hanno concepito orge di watt e hanno scatenato poghi infernali con "Whiplash", "Master Of Puppets", "Seek & Destroy", "Battery", "One" e tante altre, si riducano a tirare fuori delle ballad di questo tipo (non bastavano "Nothing Else Matters" e "The Unforgiven"?)...
Interessante ma forse un po' sottotono, il trittico finale composto da "Thorn Within", "Ronnie", T"he Outlaw Torn". Insomma, mi sembra di essere stato abbastanza chiaro, no? "Load" è un cambio di direzione netto (anche il logo che ci ha tenuto compagnia per la bellezza di tredici anni se n'è andato...). Se amate visceralmente i Metallica come il sottoscritto, state alla larga da "Load", potrebbe essere la più grande delusione della vostra vita. Nel caso invece non abbiate mai ascoltato i Metallica, lasciate comunque sugli scaffali "Load" e risparmiate i soldi per acquistare "...And Justice For All" oppure "Kill'em All". Qualcuno ha detto/scritto che "Load" è una "bomba" e non si può che dargli ragione: è riuscito a distruggere l'immagine dei Metallica...

Andrea "MAO" Della Calce

TGM IN DISCOTECA

Questo è quello che può essere definito un mese all'insegna della cattiveria: abbiamo infatti la D-Boy Black Label che ci augura buone vacanze con ben quattro dischi gabber e uno hardcore del grande Placid K. Cominciamo con The Destroyer, che torna con due dischi: uno di cui trovate un articolo qui in basso e un altro, dal titolo "The Korrosive Adventure" a cui ha partecipato anche Ernestina. Si tratta di un disco che si mantiene sul genere di The Destroyer, caratterizzato, come solito, da stranissimi campionamenti e da loop veramente fuori di testa. Tutti sanno di cosa è capace The Destroyer, anche di mettere sulla copertina la storia a fumetti del mix, ovviamente in chiave demenziale. Bello, molto bello. Sempre rimanendo in tema di gabber-hardcore, parliamo di altri due dischi, rispettivamente di Rob Gee e DJ Isaac: sono due mix che esplodono di rabbia, anche se si poteva salire di livello per quanto riguarda il coinvolgimento. Esso infatti tende a scendere nei punti in cui i brani perdono la propria struttura, trasformandosi in un miscuglio di rumori indecifrabili. Placid K si comporta invece diversamente nel prorio remix di "Always Peace", utilizzando sonorità sì hardcore, ma anche con quel pizzico di trance che non fa mai male. Molto belle tutte e tre le versioni, due delle quali prodotte in collaborazione con i Gabber Friends. Bene, lo spazio sta per finire, non mi rimane altro che rimandarvi alla recensione dell'ultimo disco di The Destroyer.

THE DESTROYER
YOU'RE LIKE A TOASTED DORK!!



PAAAUUUURAAAA!!!! Ragazzi questa roba fa davvero male, anzi, malissimo! E' Gabber allo stato assoluto, è violenza concentrata in un cerchio di plastica nero, è cattiveria pura! I titoli la sanno lunga: "Toasted dork - Heary Mix", "Toasted Dork", "Fuckin Hostile - Burp Mix", "The Destroyer!!!.. - Ultimate Mix", "The Destroyer!!!.." e "The Destroyer is back". In questo disco si fa un largo uso di bassi martellanti (che in un punto arrivano a circa 400 al minuto!!!), urla distorte e strumenti "andatiammale", modulazioni di frequenza esagerate, cambiamenti di tempo ovunque, ritardi, accelerazioni. Manca solo una cosa: una melodia. Un macello, insomma. Un solo appunto: si poteva migliorare qualcosa, come la scelta degli strumenti e la qualità dei campionamenti. Niente da dire per quanto riguarda il coinvolgimento, sicuramente a livelli molto alti. Veloce, martellante e acido, sconsigliato a chi ascolta solo commerciale, vivamente consigliato a tutti gli altri.

Il Giova

LE RECENSIONI

HOOTIE & THE BLOWFISH
FAIRWEATHER JOHNSON (Atlantic)

Solari come al solito e reduci dallo sconcertante successo ottenuto con il precedente disco, lo splendido "Cracked Rear View", Hootie & The Blowfish tornano alla carica con questo "Fairweather Johnson" che durante i primi due giorni di commercio ha già venduto negli Stati Uniti, la bellezza di 570.000 copie! I pezzi sono come di consueto leggerini e la voce roca e un po' blues del vocalist nero Darius Rucker è sempre molto piacevole, alla pari delle canzoni tra le quali piccano senz'ombra di dubbio "Be The One", il singolo "Old Man & Me", "Silly Little Pop Song". Nel complesso l'intero disco è estremamente divertente e prettamente estivo, la musica tipica di chi si sta lanciando in autostrada per raggiungere il luogo di villeggiatura preferito. Un altro centro da parte di Hootie & The Blowish.

MAO

STATUS QUO - DON'T STOP (RTI)

Dopo aver venduto più di 110 milioni di dischi in tutto il mondo ed essere stati presenti ai vertici della classifica inglese con ben 51 brani, gli storici Francis Rossi, Rick Parfitt, Andrew Brown, John Edwards e Jeff Rich, in arte Status Quo, possono degnamente festeggiare con questo album di cover 30 anni di onorata carriera! A levare i calici insieme a loro, sono state invitate altre leggende del rock internazionale: i Beach Boys, con cui ripropongono il grande successo degli anni '60 "Fun Fun Fun"; Brian May dei Queen, che ha collaborato a "Raining in My Heart" di Buddy Holly; e Maddy Prior che ha prestato la sua "All Around My Hat". Tra gli altri pezzi ben figurano anche: "Get Back" dei Beatles, "Johnny and Mary" di Robert Palmer e la title track "Don't Stop", un pezzo del 1977 dei Fleetwood Mac. Non paghi, i mitici hanno registrato anche un video di 10 minuti, i cui proventi andranno in beneficenza!

Cristiana

CATHEDRAL - HOPKINS
(THE WITCHFINDER GENERAL) (Mosh)

Tornano, puntuali come al solito, i Cathedral guidati dal grandissimo Lee Dorrian (ricordo per i più distratti, ex "voce" dei Napalm Death, ora convetitosi a un progetto ben più raffinato...), ispirato più che mai dopo la collaborazione con Paul Chain nel disco "Alkhaest". "Hopkins (The Witchfinder General)" è l'ennesimo EP della band, giunta all'altrettanto ennesimo cambio di formazione dopo il deludente "Carnival Bizarre". "Hopkins" è composto da soli cinque brani, ma tutti decisamente intensi e stilisticamente nuovi per quanto riguarda il sound molto gotico cui i Cathedral ci avevano abituato negli scorsi anni.Tranne la title track e la strumentale "Copper Sunset", le rimanenti canzoni sono sperimentazione pura (se non sbaglio, "Fire" è una cover, ma non so di chi...), con l'inserimento di Mellotron, Hammond e addirittura sassofoni in "The Devils Summit", un pezzo incredibilmente strano, un misto tra il funky anni '70 e l'acid jazz della durata di una decina di minuti (!!). Del resto i Cathedral non sono nuovi a questo genere di innovazioni (basti guardare "StatikMajik)", ma questa volta sono andati ben oltre...
Comunque sia, questo EP è ben realizzato, ben suonato e tutti gli amanti del Doom, non dovrebbero farselo scappare. Del resto, quando esce un disco firmato da Lee Dorrian, è quasi sempre una garanzia.

MAO

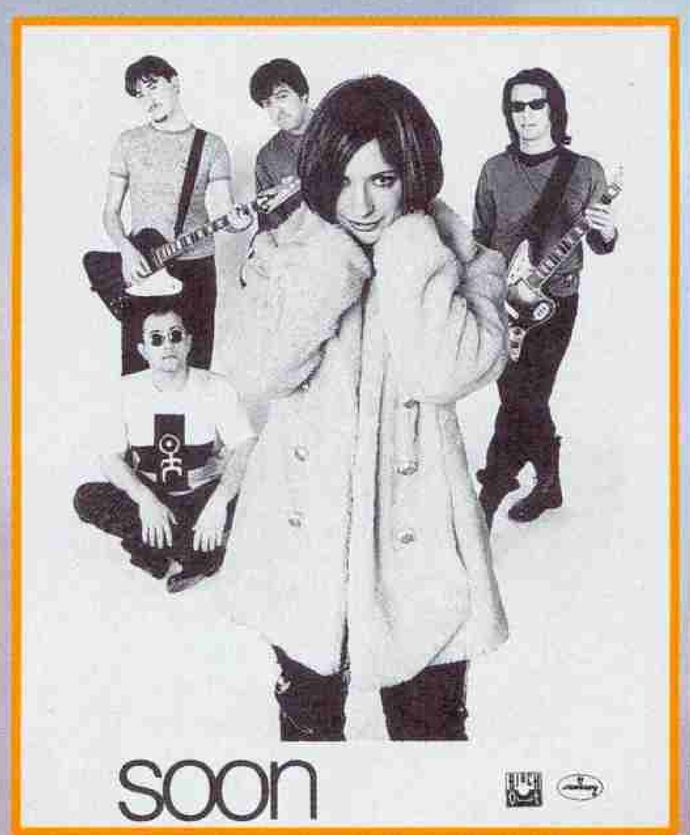
BRAZILIAN LOVE AFFAIR
UMA BRASILEIRA (Dig It)

Brazilian Love Affair, per chi non lo sapesse, è una delle principali esponenti contemporanee della musica latino americana. Il suo vero nome è Di Lene Olivera Ferraz e inizia a cantare a soli 9 anni: dopo alcuni anni trascorsi in tournée e dopo una prima, fortunata produzione, Brasilian torna ora con un nuovo album, composto da 13 brani, 7 dei quali inediti. Il primo singolo estratto s'intitola "Uma Brasiliera", caratterizzato da sonorità reggae che sicuramente ne faranno uno dei grandi successi dell'estate '96. Il CD contiene anche brani ormai divenuti leggendari, tra cui "Quanno chiove" di Pino Daniele, rivisto in chiave "metheniana", "Fortuna" di Mario Venuti, "One Way" di Al Jarreau, fino ad arrivare a "I'm Out of Your Life" dei Delegation. Sicuramente si tratta di una produzione di grande impatto in cui si alternano batucade molto tirate e divertenti e brani soft che evidenziano le grandi qualità vocali di questa bellissima ragazza.

Il Giova

SOON - SCINTILLE (Mercury)

E chi sono i Soon? Beh, dovremmo incominciare a parlare delle origini dell'ormai famoso Brit-pop (quello di Blur e Oasis per intenderci) per poterlo spiegare molto bene, ma visto che lo spazio è tiranno presentiamo i Soon come un gruppo appartenente all'ormai debordante scena dell'It-pop, la versione italiana dello stile che ormai sembra vada più di moda. I Soon calcano le scene da ormai tre anni e ora sono finalmente riusciti a pubblicare un album ("Scintille") con la Mercury (e con un supporto d'eccezione se si considera che la loro produttrice, Anjali Dutt, collaborò al primo album degli Oasis). Personalmente sono stato colpito molto favorevolmente sia dalle canzoni, sia dalla, ehm, cantante (uffa, non fate sempre i soliti maliziosi!) che oltre a essere una delle poche leader femminili, ha anche una bella voce e una innegabile presenza. Se ci fosse un appunto da fare, sarebbe a proposito dei pezzi, un po' troppo poco originali. La filosofia del Brit-pop (o ormai It-pop) vuole però che in prima cosa la musica sia divertimento e che le canzoni siano immediate e semplici da



ricordare, per questo sono perdonati! In sostanza sia il gruppo che l'album si confermano dotati di ottime qualità, vedremo come andranno a finire nelle classifiche. Per il momento non posso far altro che consigliarvi l'acquisto, soprattutto se siete amanti del genere in questione.

Marco Prelini

GIGI D'AGOSTINO (RTI Music)

Alzi la mano chi non lo conosce. Pochi, come vedo, ma, a chi non sappia chi sia questo personaggio, dirò solo che si tratta di uno dei più grandi autori di trance-music in Italia. Torna, questa volta, con un album tutto suo che racchiude il meglio: brani come "Emotion", "Purezza" e "Sweetly" riescono ad immergere l'ascoltatore in uno stato di completo relax, portandolo nel regno assoluto della fantasia. Altri pezzi quali "Angel's Simphony", "Fly" e "Special Track" fanno largo uso di effetti stereo di grande impatto che vi faranno venire i brividi dall'emozione. Si dovrebbero citare tutti i brani dell'intera produzione, ma lo spazio è poco, quindi vi parlerò di quelli che ritengo più interessanti. Primo tra tutti sicuramente la già menzionata "Sweetly"; segue "Angel's Simphony", anch'essa strutturata su una melodia in chitarra orecchiabile e molto tranquilla. Non possiamo

dimenticare "Singin", un misto di musica da camera e trance, "Gigi's violin", caratterizzato da un ottimo utilizzo del violino, e "My dream" che mi ricorda un po' la musichetta del vecchio Mega Man su NES; molto interessanti anche "Strange", "Free" e "Love & Melody". Da comprare, assolutamente.

Il Giova

I CONCERTI

ZUCCHERO
15/7 Merate (LC) - Campo Sportivo
18/7 Sanremo - Campo Sportivo
19/7 Castiglione d/Stiviere (MN) Stadio Comunale
27/7 Arbatax (NU) - Festival Rocce Rosse
28/7 Latina - Stadio Comunale
30/7 Bernalda (MC) - Campo Sportivo
31/7 Civitanova Marche - Stadio Comunale
Per informazioni: Prima Pagina
(Tel. 02/70101172)

METALLICA
26/9 Roma - Palaeur
28/9 Milano - Forum
29/9 Torino - Palastampa

ELIO E LE STORIE TESE
UOLLANO TOUR
7/7 Turate - Campo Sportivo
9/7 Bologna - Made in Bo
10/7 Forlì - Festa dell'Unità
12/7 Bussolengo - Villa Spinola
13/7 Aosta - Arena Croix Noire
15/7 Padova- Piazza Dei Signori
16/7 Pistoia - Piazza Del Duomo
18/7 Correggio - Festa Unità
19/7 Ferrara - Piazza Municipale
20/7 Treia (MC) - Campo Sportivo
21/7 Bisceglie - Divinae Follie
22/7 Terni - Stadio
24/7 Biella - Piazza Martiri Liberà
25/7 La Spezia - Stadio
30/7 Jesolo - Aqualandia
31/7 Lignano - Arena Alpe Adria
2/8 Loano - Discoteca Ai Pozzi
17/8 Rimini - Stadio
18/8 Follonica - Stadio
20/8 Ventimiglia - Piazza del Comune
23/8 Terracina - Campo Sportivo
24/8 Mondragone - Campo Sportivo
26/8 Salerno - Stadio C. Vesuiti
27/8 Fiuggi - Terme
13/10 Milano Forum
Per informazioni: Barley Arts
(Tel. 02/76009400)

EROS RAMAZZOTTI
10/9 Codroipo (UD) - Villa Manin
12/9 Genova - Palasport
22/9 Torino - Palastampa
24/9 Napoli - Stadio
27/9 Roma - Stadio
29/9 Milano - Forum
12/10 Casalecchio (BO) - Palasport

LOU REED
9/7 Udine - Castello
10/7 Correggio (RE) - Festa Unità
11/7 Roma - Foro Italico

GRANT LEE BUFFALO
12/7 Torino - Parco Pellerina
13/7 Carpi (MO) - Festa Unità

ALANIS MORISSETTE
12/7 Roma - Foro Italico

PATTI SMITH
8/7 Roma - Foro Italico
9/7 Verona - Teatro Romano
11/7 Correggio (RE) - Festa dell'Unità
12/7 Bollate (MI) - Villa Arconati

BEN HARPER
13/7 Asciano Pisano - Metarock
14/7 Correggio (RE) - Festa dell'Unità
16/7 Milano - Villa Clerici
17/7 Torino - Parco della Pellerina
Per informazioni: Milano Concerti
(Tel. 02/48706097)

HEART BEAT
LA MUSICA DEL CUORE

E' proprio il caso di parlare di "batticuore" visto che stiamo per presentarvi i più emozionanti eventi musicali di questa estate! L'Algida infatti ha organizzato una grandiosa serie di concerti riuscendo a sponsorizzare ben 8 tra gli artisti che imperverseranno sui palchi di tutta Italia in questi mesi. Tre grandi network si sono assicurati l'esclusiva per trasmettere gli show in programma, dando la possibilità agli ascoltatori di intervenire telefonicamente con domande da porre direttamente agli artisti: RETE 105 offrirà la registrazione di una data del tour di **STING** e le dirette con **VASCO ROSSI** (Luglio) e i **DIROTTA SU CUBA** (Agosto); RADIO ITALIA si collegherà con **ANTONELLO VENDITTI** (Settembre) e **UMBERTO TOZZI** (Luglio); RADIO DIMENSIONE SUONO dopo **LIGABUE**, già esibitosi l'8 di Giugno, trasmetterà gli **ARTICOLO 31** (Settembre) e **RENATO ZERO** (Luglio). Come potete notare si tratta davvero di grandi nomi e tra di loro si trova certamente il vostro cantante preferito: occhio alle date perciò!

LIGABUE
29/7 Fiorenzuola (PC) - Campo Sportivo
31/7 Susa (TO) - Piazza Savoia

UMBERTO TOZZI
11/7 Cinisello (MI) - Villa Ghirlanda
16/7 Frasso Telesino (BN) - Piazza
18/7 Vignola (MO) - Festa Unità
19/7 Pederobba (TV) - Piazza
2/8 Asiago (VC) - Campo Sportivo
3/8 Comun Nuovo (BG) - Campo Sportivo
8/8 Anzio (Roma) - Campo Sportivo
9/8 Cerveteri (Roma) - Piazza
11/8 Melito (RC) - Piazza
14/8 Enna - Piazza Armerina
16/8 Trinitapoli - Piazza
18/8 Vallerano (VT) - Piazza
20/8 Marsala (TP) - Piazza
22/8 Misilmeri (PA) - Piazza
24/8 Sigillo (RI) - Piazza
26/8 Cetano (AQ) - Festa di Piazza
2/9 Viaggiano (PZ) - Piazza Comunale
7/9 Pordenone - Piazza
12/9 Torino - Pala

DIROTTA SU CUBA
1/8 Pescara - Ex Gaslini
4/8 Riccione - Moxie
6/8 Belvedere (CS) - Fattoria
7/8 Pietragrande (CZ) - Kaligula
8/8 Reggio Calabria - Oasi Club
10/8 Trani (BA) - Circolo Unione
12/8 Gallipoli (LE) Quartiere Latino
13/8 S.M. Castellabate (Sa) - Disco Di & Di
14/8 Lago Patria (NA) - Campo Sportivo
16/8 Fasano (BR) - Zoo Safari
17/8 Castellanetamarina (TA) Disco Natura
19/8 Rionero (PZ) - Campo Sportivo
24/8 Misilmeri (PA) - Piazza
28/8 Montemurlo (PO) - Campo Sportivo
6/9 Genova - Festa Unità
13/9 Brescia - Teatro Tenda
14/9 Torino - Festa Unità
Per informazioni : Trident Agency
(Tel. 02/58303311)

E inoltre...

MARINA REI
5/7 Napoli
12/7 S. Maria (SA)
13/7 Savelletri (BR)
20/7 Bisceglie
4/8 Gallipoli (LE)
8/8 Marina di Carrara
12/8 Catanzaro
30/8 Arcene (BG)
31/8 Faenza

MAO E LA RIVOLUZIONE
8/7 Milano - Palatrussardi
10/7 Bagnolo Cremasco (CR) Festa dell'Unità
13/7 Viareggio - Street Ball
14/7 Torino - Parco della Pellerina
15/7 Sassuolo (MO) - Festa dell'Unità
19/7 Verona - Rock Ville
20/7 Brescia - Monastero S. Eufemia
26/7 Montespertoli (FI) - Mulligan
27/7 Centobuchi (AP) - P.zza dell'Unità
28/7 Apricena (FG) - Piazza
3/8 Castelnuovo Vomano (TE) Parco del Bocciodromo
9/8 Lagolo (TN) - Teatro Tenda
13/8 Bibbiano (RE) - Festa dell'Unità
6/9 Firenze - L'Indiano

FRATELLI DI SOLEDAD
6/7 Carmagnola (TO) - Cascina
7/7 Collegno (TO) - Teatro Tenda
16/7 Bergamo - Festa dell'Unità
19/7 Francavilla al Mare (CH) Area Palasport
25/7 Castiglione del Lago (PG) La Darsena

SAINT VINCENT ESTATE '96

Si continua a parlare di concerti con Saint Vincent Estate 96, la prima rassegna di spettacoli vari (cinema, teatro, musica) organizzata proprio nella cittadina valdostana, un esperimento che, in base al riscontro ottenuto, potrebbe diventare un appuntamento annuale fisso. Dal 6 Luglio fino al 7 Settembre sarà la musica italiana la protagonista dei sabato sera di Saint Vincent: gli artisti si esibiranno al Palatenda, una struttura capace di ospitare circa 1.200 persone, e l'ingresso allo show costerà solo 15.000, un prezzo simbolico poichè i ricavati delle serate saranno devoluti a enti assistenziali. Ma passiamo alle date nel dettaglio:

6/7 LUCA BARBAROSSA
13/7 ENRICO RUGGERI
20/7 RICCARDO COCCIANTE
27/7 RON
3/8 ORNELLA VANONI
10/8 RICCARDO FOGLI
17/8 ROBERTO VECCHIONI
24/8 EUGENIO FINARDI
31/8 AMEDEO MINGHI
7/9 ALBANO E ROMINA

Oltre a questi concerti sappiate che, presso lo stadio Perucca, il 18 agosto si esibirà **ANTONELLO VENDITTI**: il costo del biglietto è di L. 40.000.
Buone vacanze a tutti!

Roberta Zampieri

TGM

Luglio: mare, vacanze, sole, ragazze (o ragazzi, a seconda dei gusti)... e pochi film al cinema. La solita storia che si ripete tutti gli anni. E noi, per rimediare, buttiamo un occhio al futuro per vedere cosa ci riserva.

Tex

Movie

Stanno per arrivare. Anzi, stanno per tornare... Sono cattivi, volano a bordo di enormi insalatiere e vogliono distruggerci. Di chi stiamo parlando? Ma naturalmente dei vecchi, cari e indimenticabili alieni. Niente di nuovo, penserete voi, di extraterrestri se ne sono visti in tutte le salse, ma quelli di cui stiamo parlando non si incontravano da un bel pezzo: i classici alieni cattivi, puramente, naturalmente e immotivatamente cattivi.
Il nome del film in questione, attesissimo e previsto nelle sale per il prossimo settembre, è Indipendence Day, che si preannuncia come una delle più forti novità della stagione cinematografica, almeno per quanti hanno una minima passione nei confronti della fantascienza. Interpreti principali saranno Jeff Goldblum e Wilbur Smith (Willis nella serie televisiva "Il Principe di Bel-Air").
Restando in tema di grandi effetti speciali e, soprattutto, di attesissimi ritorni, un altro titolo che merita sicuramente la menzione speciale è Dragonheart, in uscita a ottobre. Si tratta, finalmente, di una storia fantasy ad alto budget, nella quale il

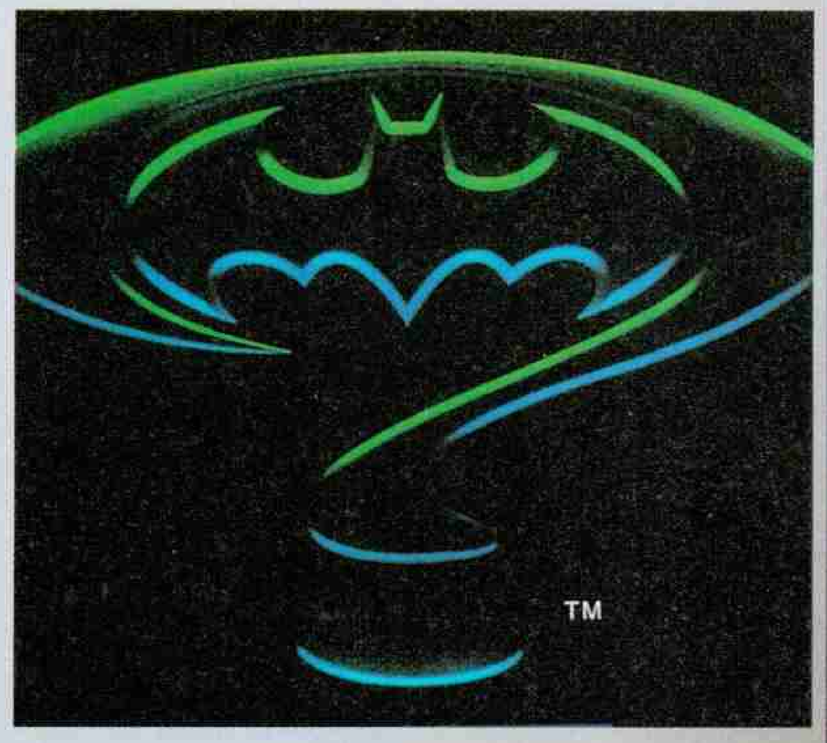
protagonista è niente meno che un enorme drago, con tanto di ali e alitosi (ovvero soffia fuoco...). Tra le altre cose, il simpatico rettilone sfoggerà l'inconfondibile voce di Sean Connery, una finezza che ovviamente andrà persa nella versione italiana (contiamo comunque sulla presenza di un doppiatore eccelso). A fianco del drago, in veste di protagonista umano, troviamo un valoroso e forte guerriero, Dennis Quaid. Per il momento abbiamo visto soltanto alcune sequenze di questo film, ma sembra promettere bene. Regia di Rob Cohen, attivissimo in questo periodo.
Facciamo un passo indietro e dedichiamo ancora qualche riga alla fantascienza. Indovinate chi viene a cena? Bravi, proprio gli Alien... E chi sarà a servire a tavola? Niente meno che la micidiale Ripley. Vi sfugge qualcosa? L'ultima volta che avete visto l'eroina della celebre saga vi sembrava poco in salute? Non c'è problema, la clonazione serve proprio per questo (ovvero per fare i sequel di film che non avrebbero mai dovuto avere un seguito). Siamo ancora lontani dalla data di uscita, e quindi non abbiamo altre informazioni riguardo a questo film, che comunque è già attesissimo e criticatissimo.
Risurrezione anche per The Crow: City of Angels, dove questa volta sarà Vincent Perez a indossare i maledetti panni dell'oscuro "eroe". Inutile dire che, ancora una volta, il nero giustiziere sarà in cerca di una giusta vendetta, quindi preparatevi a una razione abbondante di sane mazzate.
E a proposito di grandi ritorni e, soprattutto, di Città degli Angeli, anche Kurt Russell indossa nuovamente dei panni che, oramai, gli staranno ben stretti: quelli del mitico e indimenticabile Iena Plinski, protagonista durissimo di 1997: Fuga da New York. L'unica differenza è che Kurt, con qualche anno di più e un contratto multimiliardario, dovrà riuscire questa volta a sfuggire da Los Angeles, trasformatasi in isola dopo un tremendo terremoto. Regia di John Carpenter!

Continuiamo a saltare di argomento in argomento, per arrivare questa volta tra le braccia muscolose di Stallone; finalmente qualcuno si è deciso a fare qualcosa per l'amatissimo attore, che nel nuovo film Daylight si ritrova sepolto nell'Holland Tunnel. In realtà l'inossidabile attore veste i panni di un soccorritore, che interviene per salvare gli uomini rimasti intrappolati all'interno del tunnel, ovviamente senza risparmiarsi acrobazie e atti eroici. Ancora regia di Rob Cohen.

Sempre azione, ma con un tono decisamente più serio, anche per Devil's Own, che vede Harrison Ford e Brad Pitt nel ruolo di un uomo di legge e di un terrorista, che si trovano a intessere un'amicizia destinata a infrangersi per ovvi motivi. A dirigere il lavoro il bravo Alan Pakula, dal quale - anche grazie all'abilità dei due attori - ci aspettiamo un ottimo film.
Abbiamo parlato di Stallone e non possiamo dimenticarci certo Schwarzenegger, altro stereotipo dei film di azione americani. A vederlo impegnato sono ben tre film, tutti ovviamente destinati a sbancare il botteghino. Tanto per cominciare, troviamo Easer, con la regia di Chuck Russell, che vede il nostro nei panni di un agente di polizia addetto al controllo di confine, impegnato in una vera e propria guerra con un proprio rinnegato ex-collega. Passando a un ruolo per il quale potranno finalmente risparmiare sul trucco dell'ipertrofico attore austriaco, Arnold interpreterà anche un remake del bellissimo "Il Pianeta delle Scimmie", originalmente girato dall'incredibile Terry Gilliam e oggi riadattato da Chris Columbus. Infine, Schwarzenegger sarà anche il nemico di Batman nel quarto episodio cinematografico dedicato al Cavaliere Oscuro (speriamo più fortunato dei precedenti), che dovrebbe chiamarsi Batman e Robin, con - inutile dirlo - un nuovo attore nei panni di Bruce Wayne, mentre resta O'Donnel in qualità di Robin.

Per chi ama invece i rifacimenti dei cult-movie, in arrivo due capolavori del cinema, vestiti a nuovo: "L'Isola del Dr.

Moreau" (tratto dal celebre romanzo di H.G. Wells, originariamente interpretato da Burt Lancaster), con Marlon Brando e Val Kilmer, diretto da John Frankenheimer, e Mars Attacks (!!!), grandissimo successo tra i B-Movie di oltre-spazio, con la regia del grande Tim Burton. Da non dimenticare anche il remake, in versione cinematografica, della serie televisiva Missione Impossibile, che vedrà Tom Cruise all'opera, guidato dall'abile mano di Brian De Palma.



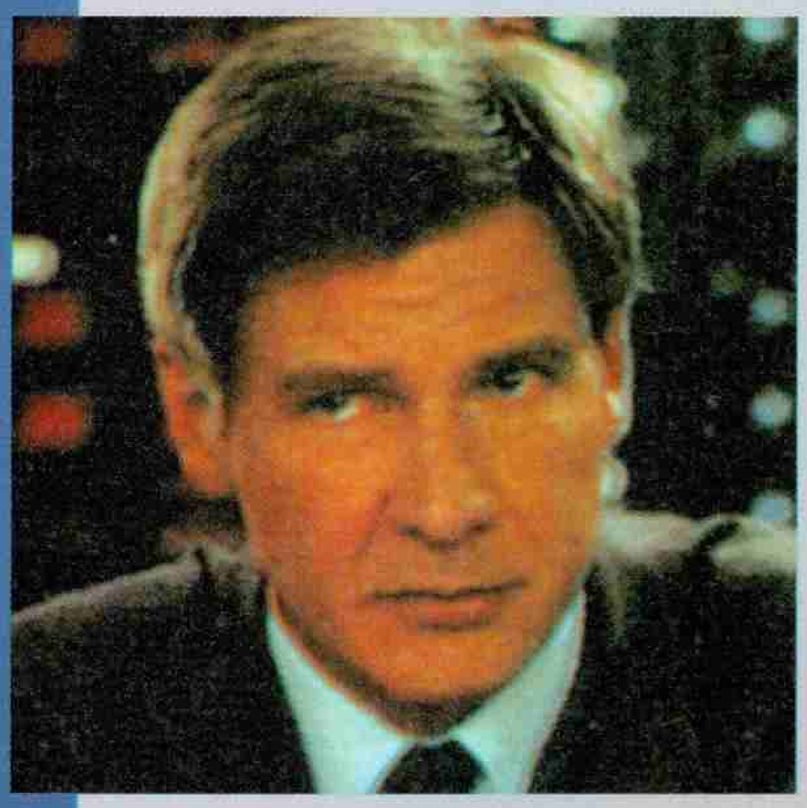
Dal fronte delle conversioni cartacee, oltre a Batman, arriva anche "Men in Black", meno noto fumetto della Malibù Comics (recentemente fusasi con la Marvel), che vede due detective terrestri (uno dei due è Tommy Lee Jones) alle prese con misteriose storie legate agli alieni.

Ritorno atteso e ormai quasi insperato è anche quello di Eddy Murphy, che dopo esperimenti di vario genere ha deciso di tornare sul campo che meglio conosce: quello della commedia d'azione classica, in particolare vestendo i panni di un poliziotto abile e ribelle. Il film si chiamerà "Metro" e promette di strappare grasse risate, soprattutto tra gli amanti del simpatico attore di Beverly Hills Cop. Il ruolo principale per questo film, comunque, sembra che fosse stato offerto originariamente a Wesley Snipes, che andrà invece a girare Sandblast, storia di pura azione che lo vede impegnato a lottare con dei terroristi del deserto per recuperare un ordigno nucleare (cose che capitano tutti i giorni...).

Cast d'eccezione per un film indubbiamente più serio e drammatico, "Sleepers". Brad Pitt, Robert De Niro, Kevin Bacon e Dustin Hoffman ci raccontano la storia di quattro giovani carcerati che, divenuti uomini adulti e liberi, decidono di vendicarsi sul loro spietato carceriere. Una storia forte, che promette comunque di divenire un pezzo storico.

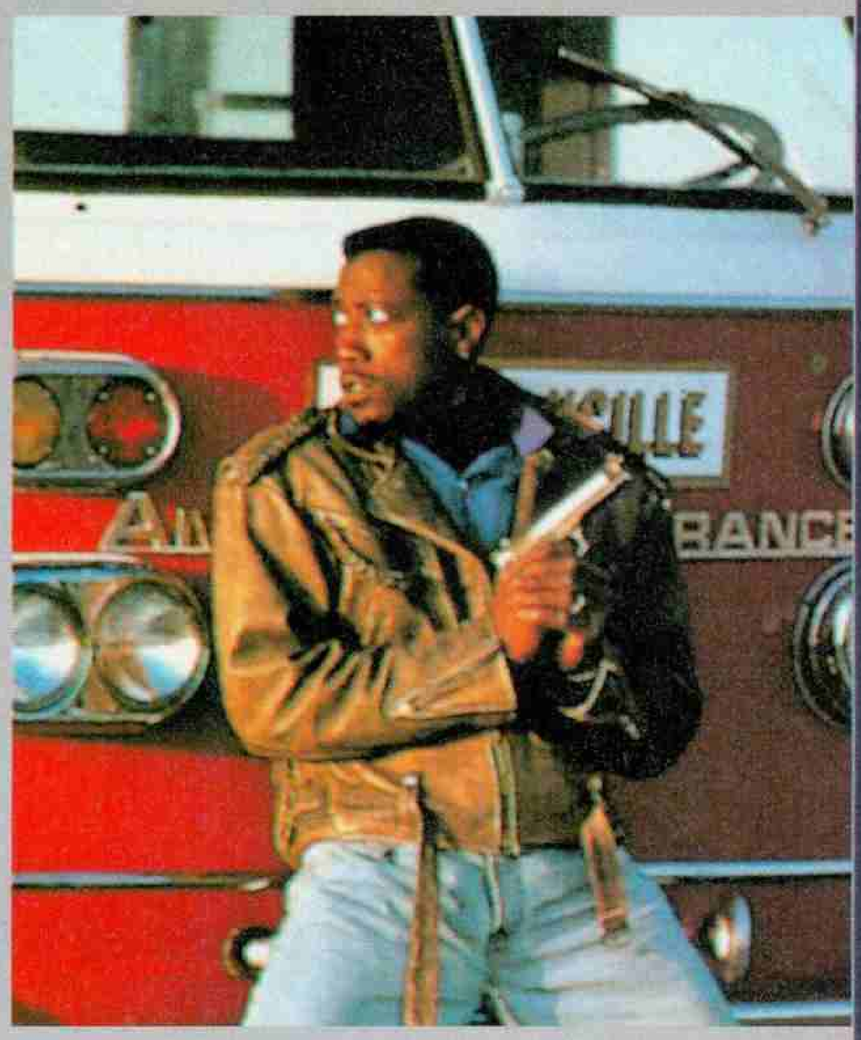
Non meno promettente è anche l'accoppiata Mel Gibson, questa volta in veste di attore, e Ron Howard, il Ricky di Happy Days (un'etichetta che si porterà dietro per tutta la vita e anche oltre), che per chi non lo sapesse è uno dei migliori registi di Hollywood. La storia ritrae un Gibson dirigente di Silicon Graphic, alle prese con il rapimento del giovane figlio. Azione e suspance garantite.

Per chi vuole farsi quattro grasse risate, l'esilarante Leslie Nielsen ritorna in una nuova commedia demenziale, destinata a farvi piangere dal divertimento. Questa volta vittima delle parodie dell'implacabile attore saranno 007 e Die Hard, nel film "Spy Hard" (un titolo che è tutto un programma!).



Chiudiamo infine, così come abbiamo aperto, con qualche bocconcino gustoso per tutti gli amanti della fantascienza, un genere che sta indubbiamente tornando allo splendore degli anni '70. Innanzitutto nel '97 (la pazienza è la virtù dei forti) verrà finalmente proiettato al cinema il remake della prima trilogia di Guerre Stellari, con aggiunte, rimasterizzazioni grafiche e sonore e, si vocifera, importanti cambiamenti. Comunque, dai pochi trailer che siamo riusciti a vedere vi garantiamo che sembra un altro film (ci riferiamo alla qualità della rimasterizzazione e alla presenza di nuove scene!). Dulcis in fundo, ritorna sul grande schermo anche Star Trek, che nella serie televisiva sta raggiungendo vette mai viste (coloro che hanno visto solo le poche puntate trasmesse in Italia saranno sicuramente scettici in proposito, ma vi posso garantire che Deep Space Nine è quanto di più spettacolare e avvincente sia mai stato generato nell'universo di Rodenberry, e che Voyager promette davvero bene). Anche qui la pazienza è d'obbligo, visto che ci vorrà ancora un bel po' di tempo per vedere Star Trek VII sugli schermi italiani, ma intanto possiamo darvi qualche anticipazione: mentre la flotta della federazione e dei romulani attende l'attacco dei Borg (!!!) sul confine del quadrante, i perfidi alieni penetrano indisturbati da un'altra zona, sfasciano DS9 e arrivano fino alla Terra. I colpi di scena non si contano, con Worf che interviene a bordo della Defiant (la nuova e superpotente nave da guerra in dotazione a DS9), la Regina dei Borg e molto altro ancora.

Come potete vedere, la stagione si preannuncia veramente interessante e piena di chicche. Per alcune di queste dovremo aspettare molto a lungo, altre invece saranno proiettate fin da settembre anche in Italia. In ogni caso, preparatevi e prenotate una poltrona al cinema!



La Nuova Frontiera dell'Interattività

PHILIPS MEDIA

CD-ROM

Computer Games da impazzire, Sport, Musica, Film, Educational per bambini. Chiedi il nuovissimo catalogo CD-Rom Philips Media nei migliori computer shop, multimedia shop, librerie, videoteche e negozi di dischi.

Oppure contatta:

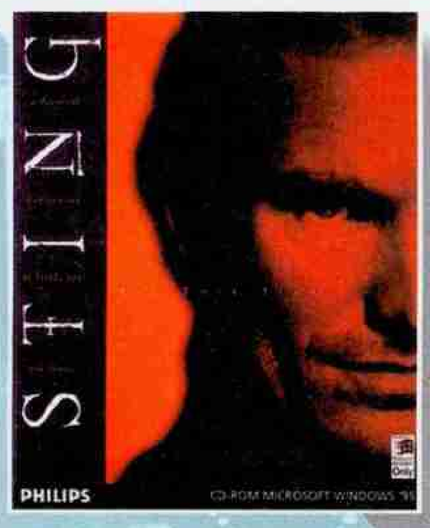
Numero Verde
167-820026

Indirizzo Internet
http://www.vol.it/philipsmedia

oppure consulta il catalogo interattivo su CD–ROM disponibile nei punti vendita.

AROUND ATLANTA
Esplora insieme ad **Edwin Moses** la città delle Olimpiadi '96! Include il calendario ufficiale di tutte le competizioni.

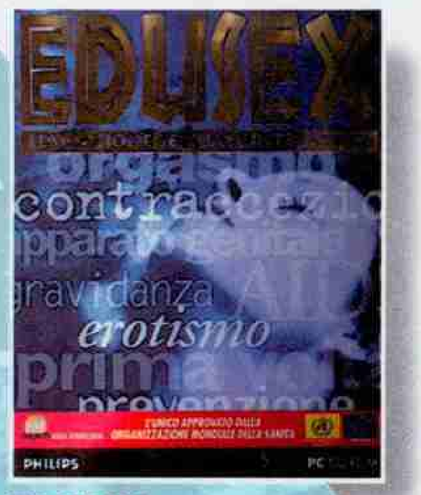
UEFA
L'unico gioco ufficiale della UEFA Champions League! La tua grande occasione per giocare contro le più importanti squadre e i migliori calciatori europei!



STING
Un'esplorazione personale nella mente, nell'anima e nella musica di Sting. Contiene brani inediti!

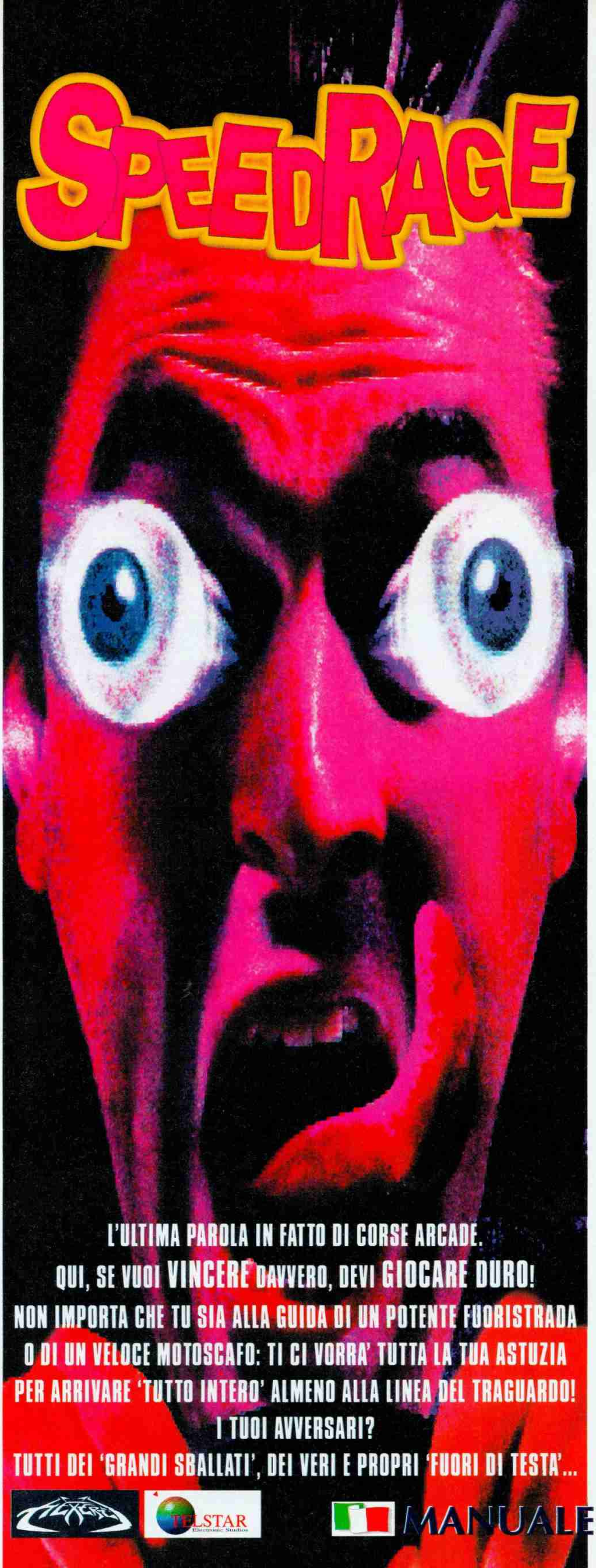
GEAR HEADS
Il gioco strategico più coinvolgente, veloce e creativo dell'ultima generazione!

LA FABBRICA DEI PASTELLI
Una fabbrica ricca di attività divertenti che i bambini esploreranno giorno per giorno per giocare e per imparare – insieme a **Cristina D'Avena!**



EDUSEX
La prima guida completa all'educazione sessuale, presentata con il linguaggio dei giovani, e approvata dall'Organizzazione Mondiale della Sanità.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI.



A PROVA DI NERVI
DA FAR RIZZARE I CAPELLI
DA FAR SCOPPIARE LA TESTA
DA TACHICARDIA

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

PC CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

TGM MAIL

CHE VARGATA!

Inutile confermarlo: le E-Mail sono una grandissima invenzione... Se non altro, finalmente riusciremo a realizzare quello che da sempre è stato il nostro sogno di curatori di questa rubrica: riuscire a proporre nell'arco di un mese argomenti relativi al numero immediatamente precedente, cosa che con le Poste tradizionali ci riusciva assai difficoltoso se non impossibile, tant'è che a volte approfittavamo anche di eventuali ritardi nella lavorazione della testata per aggiungere all'ultimo momento le lettere "più fresche". Quindi l'invito è sempre lo stesso: oltre a usare la casella postale tradizionale, inviate pure le vostre missive a pbesser@mbox.vol.it oppure a konrad@bikini.unial.it, evitando però di mandare lo stesso messaggio a entrambi. Comunque non è di questo che vuole parlare il prologo che state leggendo: sembra proprio che la lettera di Moscone abbia scatenato una vera onda di polemiche, e adesso stiamo ancora aspettando che arrivino quelle per posta "tradizionale", presumiamo molto numerose. L'argomento principe, manco a dirlo, il rapporto "rivista/lettori" che sembra essere cambiato radicalmente (o almeno questo si deduce leggendo le vostre missive). In particolare, vorrei riportare alcune parole scritte da Manuel Galdo: "Vi seguo da molto tempo (Zzap! recensione di Microprose Soccer) e posso dire di avervi visto cambiare. Questo è il punto... siete CAMBIATI, non CRESCIUTI. Voi eravate dei ragazzi che scrivevano ad altri ragazzi come voi... ora siete dei dipendenti che svolgono (serbando nel cuore la passione di un tempo) un lavoro. Ai bei tempi le recensioni scaturivano spontanee, ora sono "costruite" cercando di compiacere tutti... cercando di attirare lettori, clienti.... ora è un po' come se vi... prostituiste! Non vi ho mai scritto prima perché pensavo che ormai vi foste conformati al sistema, invece la risposta sentita, passionale e "incazzata" del dir. Reynaud (ma che cavolo di Reynaud... di MAX!!!) mi ha dimostrato che ancora è latente in voi il desiderio di tener viva l'anima di TGM, di Zzap!". Le ho riportate qui, all'inizio della Posta, perché a mio avviso sono quelle che meglio di tutte hanno "centrato" il nocciolo della questione, spiegando tutto il malumore che segue. Non risponderemo qui, però: probabilmente lo faremo più avanti, nel corso di questa stessa posta o di quella che seguirà a settembre. Per ora, lasciateci solamente ribadire che svolgere un mestiere, qualunque esso sia, implica la necessità di un guadagno: ma questo non significa sicuramente prostituirsi, altrimenti l'Italia si dividerebbe in disoccupati, falsi invalidi e puttane, con le intersezioni del caso, e che per una rivista attirare nuovi clienti - costi quel che costi - è di vitale importanza. Questo senza voler sminuire e snaturare nessuno. A presto e buona lettura...

Noi Bovas

DELIRIO DI UN POMERIGGIO DI META' PRIMAVERA

L'onda d'urto dell'esplosione mandò in frantumi i vetri degli edifici circostanti. Una gigantesca colonna di denso fumo nero si innalzò per alcune decine di metri sopra le loro teste e, dove prima sorgeva il più grande deposito di Fast RAM, ora non c'erano altro che macerie e polvere.
Il Sergente Domingo "Ding" Chavez, marine dell'esercito governativo, fu fiero dello splendido lavoro che i suoi "Intel Inside" avevano appena compiuto. Negli ultimi due mesi avevano nuclearizzato una decina di magazzini, e di colpo il mercato dei Power Amiga era collassato. Il Comitato Rivoluzionario Amighista aveva risposto con il sabotaggio dei laboratori dove veniva sviluppato il nuovo MS-Intel Decatlon Pro. Il governatore Bill III° non reagì molto sportivamente. Ordinò l'immediato ritiro dei Caschi Big Blue dai territori occupati dal CRA e il successivo bombardamento delle roccaforti dei ribelli con tonnellate di manuali di Windows 95.
Ma al sergente Chavez non interessava la politica, per quanto sporca e violenta che fosse. Era un marine del 3° battaglione Guastatori, e il suo lavoro gli piaceva. Pieno di rischi, certo, e mal retribuito, ma niente al mondo era più eccitante che polverizzare una tonnellata di schede acceleratrici o qualche migliaio di sporche CPU Motorola. Era convinto di poter sentire le urla dei piccoli bio-chip all'interno dei circuiti integrati. Era stato proprio il successo della rivoluzionaria tecnica dei laboratori della A-Com, l'attuale proprietaria del marchio Amiga, a far rinascere il pargolo della grande C. Si chiamava progetto Bio-Tech, un nome molto banale a dir la verità, ma che aveva portato miliardi a palate nelle casse della A-Com, la prima a utilizzare elementari forme di vita al posto del silicio. Il principio era abbastanza semplice: con l'aiuto dell'ingegneria genetica venivano creati in laboratorio tanti piccoli cinesi, alti meno di un pollice. Questi gentili e intelligenti omini, storicamente gran lavoratori, venivano poi inseriti all'interno di processori, schede video, chip dedicati e via dicendo, con il compito di effettuare a mente i calcoli un tempo assegnati alle componenti elettroniche. Tanto per fare un esempio: un cinesino legge l'istruzione da eseguire direttamente in linguaggio macchina (ovvero in binario - cosa che tra l'altro non è che sia poi molto facile! -) e la trasferisce tramite bus ad alta velocità (il telefono senza fili) di cinesino in cinesino. Quando l'istruzione arriva alla periferica interessata, ad esempio il monitor, altri cinesini muniti di matite colorate disegnano sullo schermo quello che gli è stato riferito dai loro compagni addetti al trasferimento dati. Così anche le schede audio: al loro interno una piccola orchestrina di cinesini esegue il motivo, chi con il mandolino, chi con la batteria; e anche le voci dei doppiaggi le fanno loro. Idem per la memoria (tutti in fila, pronti a ricordarsi qualcosa), l'hard disk e via dicendo. In parole povere prestazioni superiori a un prezzo contenuto. Per la MS-Intel e il suo presidente (ovvero l'attuale governatore) fu un duro colpo.
Assordante. Con un po' di fantasia poteva essere considerato l'urlo di guerra delle truppe del CRA. Chavez sapeva bene che cosa significasse quel rumore. Era un fischio, come un sibilo di un serpente. I ribelli iniziavano sempre così. Si portavano dietro un preistorico XT 8088 e facevano suonare lo speaker del PC. L'effetto sui marine governativi fu letale: non poterono non ricordare quando, da piccoli, caricavano dal floppy da 5'' e 1/4 e 360kb giochi come All Dogs Go To Heaven, oppure delle vere chicche come Moonwalker, SpiderMan & Captain America vs Dr. Doom, Xenon2 (gran bel gioco, ma che con la CGA girava in DUE colori: bianco e nero), Deluxe Strip Poker (anche lui non era certo un gran bello spettacolo, visto che il "rosa carne" non esisteva sulla mai abbastanza odiata Color Graphic Adapter - alla faccia dei colori -) e via dicendo. Una tale sofferenza li rese inoffensivi, dei bambinoni in preda a crisi epilettiche, attacchi di diarrea e conati di vomito. In mezzo a questo bello spettacolo, un uomo solo rimase in piedi.
"Non mi avrete!" urlò Chavez, e si gettò a pesce nella boscaglia.
Non poteva immaginare che il CRA avrebbe attuato quello che i vertici della MS-Intel temevano. Sentì un rumore lontano. Sopra la sua testa. Elicotteri. Avanzavano veloci, implacabili. Quando furono sopra di lui, si aprirono i portelli.
"No! Questo non potete farlo!" gridò Chavez.
Centinaia, migliaia di foto. Tutte con lo stesso soggetto. Alla vista degli occhialoni, degli orribili maglioncini a "V" di tinte pastello, di quella pancetta di dimensioni esagerate, del suo sorriso da gattone raffigurato con incurante realismo, la psiche del sergente crollò.
Di quell'uomo di ferro non restava che una larva umana, con ettolitri di bava alla bocca. Fine della storia.
MORALE DELLA FAVOLA: non c'è. Beh, perché, ci deve essere sempre una morale? E chi l'ha detto? Ok, ok, ora mi spiego. Leggendo la posta dell'ultimo numero di TGM (n° 86) ho notato con piacere un certo miglioramento della stessa. Ho persino riso, grazie a quel pezzo di ottima prosa di Fabio Bisesti, cosa che non mi succedeva da anni (e mi sembra anche normale, visto che una tonnellata di domande tecniche non è che sia molto divertente). Ho pensato perciò a come fare la mia piccola parte affinché la posta torni a essere più "umana", spedendovi questo scritto, tratto da un mio recente delirio onirico. Se non avete di meglio da pubblicare, potete sempre regalarmi un piccolo spazio all'interno della posta.
Ossequi alla signora, vostro

Parrukka

PS: Un saluto al Pastore, uno a Max (i racconti di vita vissuta nell'editoriale sono stupendi, non ho mai asserito il contrario) e un invito: come ha già suggerito una lettrice, perché non organizzate periodicamente degli incontri tra voi redattori e noi lettori? Sarebbe un motivo di incontro e di scambio di opinioni tra chi "crea" TGM e chi lo compra.

Che il "Parrukka" fosse un mito lo avevo già capito dopo aver visto il suo Doors95, un vero e proprio sistema operativo con le "cosiddette" che non ha nulla da invidiare ai prodotti commerciali e che potete trovare recensito proprio in questo numero di BovaByte... Che altro potrei dire? Beh, forse che dopo questa storia non indosserò né regalerò più (almeno agli amici) maglioncini a "V" a tinte pastello: ci tengo io al mio cervello! A parte gli scherzi, sono lieto di accorgermi che i lettori di TGM si stiano finalmente risvegliando da un lunghissimo letargo e stiano utilizzando (era ora!) la propria creatività per qualcosa di molto meglio che non ottimizzare il proprio PC. Ragazzi, continuate così che ci siamo!

UN PO' DI SAGACIA, PLEASE

Chieti, 14 Giugno 1996, Maxime è tornato!!!
Dopo un periodo in cui avevo evitato di indirizzare lettere a voi BOVAS per paura del Morbo della Mucca Pazza che già da anni vi ha colpito ma che solo recentemente ha svelato il segreto della vostra follia, ho deciso di scrivervi di nuovo, incoraggiato dal TGM MAIL del numero 87. "Il ritorno delle critiche", così recitava il titolo dato alla missiva di un non meglio precisato "Moscone", reo di aver messo in evidenza gli attuali limiti della vostra rivista e liquidato da una doppia replica di Paolone e di Max. Il fatto è che alcune risposte che avete dato al malcapitato insetto hanno dato la possibilità a un altro animale ormai in letargo (io) di risvegliarsi per dire la sua.
Quando si è ironizzato sulla richiesta di parlare di Internet all'interno di TGM, invitando i lettori a consultare pubblicazioni che fanno già lo stesso lavoro, allora a me è venuta voglia di invitare i lettori che hanno dato 7 a TGM Music Machine, Console Mania Corner e TGM Movie (io ho dato il famoso "0 di protesta", che in realtà è 0 e basta) ad acquistare giornali che parlano esclusivamente di quelle cose, sicuramente in maniera più approfondita e professionale.
Non credo sia un enorme spreco di tempo e risorse inserire l'indirizzo http di una software house all'interno di notizie, anticipazioni o recensioni riguardanti quella stessa società (neanche sulle riviste dedicate esclusivamente a Internet è possibile trovare quegli indirizzi) ed è sicuramente apprezzabile il parziale sforzo che è stato fatto in questo senso nelle news all'interno delle Voci di Corridoio. Tornando al discorso delle 3 rubriche da sempre in discussione, mi dovete spiegare una cosa: se un quinto dei lettori ha votato 0, e i rimanenti quattro quinti hanno votato mediamente 7 (non sto inventando niente, sono solo parole di Max Reynaud), la media complessiva è di 5.6, che a casa mia è insufficiente. Se avete dato la possibilità ai lettori di contare qualcosa, per piacere fatelo fino alla fine (forse nella sua foga oratoria il vecchio Max si è scordato di dire qualcosa, ma non è nulla di grave: il fatto è che nei conteggi abbiamo tenuto conto principalmente di un valore, detto "di picco", che rappresenta il giudizio più votato per ogni singola rubrica: la media matematica del Music Machine, tolti i voti di protesta, è superiore al 7 ma il valore di picco oggettivo, invece, è 6. Posto che al picco abbiamo dato MOLTA più importanza della media matematica - che, come s'impara a scuola, è il metodo di valutazione meno perfetto che esista - le rubriche sono risultate tutte quante ampiamente sufficienti, con la sola eccezione dei Boardgames che, COME VEDI, è stata soppressa. Visto che vi diamo retta? NdP)
Supponiamo che quelle rubriche vengano eliminate: ci sarebbero 6 pagine in più e, poiché sappiamo benissimo che spessissimo molte recensioni saltano per motivi di spazio o perché sono delle ciofeche allucinanti, quelle pagine potrebbero dare spazio a una nuova rubrica (sullo stile del Console Mania Corner) che commenti brevemente e giudichi (con dei VOTI) i giochi meno fortunati. Sembrerò monotono con la mia idea delle micro-review che da anni vi consiglio, ma tutto ciò servirebbe a rendere più completa la rivista (che nonostante le critiche è per me la migliore in assoluto) e a evitare che si comprino dei titoli a scatola chiusa solo perché non sono mai stati recensiti.
Non sono assolutamente d'accordo col Moscone per quanto riguarda le critiche indirizzate a BovaByte e alla Posta, anche se praticamente, pubblicando subito dopo la sua lettera di critiche una missiva di elogi come quella del "nonno (poco) multimediale", non avete fatto altro che confermare quello che diceva (si chiama "confronto dialettico" e consiste nel mettere a disposizione del lettore due opinioni contrapposte: a lui poi il compito di parteggiare per l'una o per l'altra. NdP).
Sulle recensioni nulla da obiettare se non il fatto che TUTTI i redattori dovrebbero smetterla di inserire frasi inutili e poco professionali del tipo "devo riempire 8000 caratteri e non so che scrivere, quindi beccatevi la storiella di Cappuccetto Rosso e del Lupo cattivo" oppure "sono le 3 di notte, ho sonno e ringraziatemi se vi sto pure a fare il favore di recensire 'sto gioco" (ovviamente sto esagerando, ma il senso è quello). Ora vorrei cercare di scatenare di nuovo una vecchia polemica, utilizzando una frase del Paolozzo, e cioè: "nessuno più si preoccupa di ottimizzare i propri programmi, tanto la gente ha il P90 con 16MB di RAM (tieni presente che Intel ha fissato come entry level per il 1997 il 120MHz...)" (errato: purtroppo il P120 è fissato come entry level per questo settembre... NdSS). La mia risposta è: STICA**!!!!
Primo: si sta benissimo anche con un 486 a 33MHz per giocare e per lavorare in maniera decente; secondo: se nessuno ottimizza più i giochi, quei giochi sono ASSOLUTAMENTE da penalizzare in fase di valutazione (l'entry level c'entra relativamente); terzo: la Intel non potrà mai decidere quale computer farmi comprare, né la gente sarà disposta a sborsare tot milioni ogni tot mesi solo perché la tecnologia avanza e noi dobbiamo starle dietro; quarto: se io fossi un utente PC (non lo sono e non lo sarò mai) mi sarei già suicidato da tempo, perché non si può passare la propria vita a cercare di essere al passo con i tempi, a sbavare davanti alle novità tecnologiche senza mai accontentarsi di quello che si ha e, soprattutto, non si può far dipendere la propria vita da personaggi come Bill Gates e compagnia bella, arricchiti grazie alla vostra mentalità (fate come noi amighisti: abbiamo fatto fallire la Commodore e abbiamo fatto scappare la Escom, eheheheh) (davvero due cose di cui andar fieri, insomma... e poi vi lamentate se non esce più niente! NdP). Spero di aver fornito il giusto spunto per un lungo periodo di discussione su queste pagine e spero che ciò avvenga nel più civile dei modi. Il vostro sempre affezionatissimo,

Maxime (maxime@webzone.it)

Mi piacciono queste lettere perché è possibile suddividere la risposta organicamente, in più punti. Direi di cominciare da Internet e, visto che non l'ho fatto prima, ti ringrazio per averci comunicato l'indirizzo di una nuova pagina web dedicata esclusivamente al mondo Amiga, http://www.molisedati.it/~super/tsf.html: sono sicuro che tutti gli amighisti l'apprezzeranno. Detto questo, veniamo pure al nocciolo della questione: attorno a Internet, devi ammetterlo, sono state dette fin troppe parole inutili: il fenomeno è stato sovradimensionato e noi, prima di gettarci in qualsiasi iniziativa, preferiamo avere dei dati precisi alla mano. Per quanto il mondo Internet sia chiaramente interessante, siamo del parere che parecchia gente non ha nemmeno il modem e a loro, come a tanti altri, dell'argomento non potrebbe fregare di meno. Cerca di capire: tutti ascoltano la musica, moltissimi vanno al cinema e i giochi per console sono pur sempre giochi. Internet è un'altra cosa: può interessare solo a chi ha un abbonamento o a chi è in procinto di farlo. Comunque sia stiamo studiando delle soluzioni che presto vedrete realizzate sul nostro sito, www.xenia.it. Chi ha Internet può collegarvisi tranquillamente, ben conscio però del fatto che le nostre pagine sulla Rete sono ancora largamente sperimentali. Per ora accontentatevi, sulla rivista, di vedere qualche indirizzo utile; chi volesse approfondire il discorso può acquistare PC Action: da parecchi mesi, infatti, stiamo portando avanti un discorso di esplorazione del Web che tocca un po' tutti i campi (ebbene sì, anche quello delle pagine porno, contenti?).
E adesso un appunto personale su quello che in una nota ho liquidato come "confronto dialettico": la scelta di pubblicare una lettera di elogi dopo una di critiche nasce essenzialmente da due necessità. La prima è quella di dimostrare ai lettori che non tutti la pensano come il criticone di turno

e la seconda sprofonda le sue radici in quella che noi chiamiamo democrazia: siamo infatti perfettamente consci del fatto che non tutti possano pensarla allo stesso modo, e a nostro avviso pubblicare solo le lettere di critica significa automaticamente sminuire tutti coloro che la pensano diversamente. E' un po' la storia dei quotidiani. Perché la gente che compra "Tizio" generalmente non compra "Caio" e qualche volta, semmai, dà un'occhiata sporadica a "Sempronio"? Ma semplicemente perché Tizio, Caio e Sempronio riportano tutti le stesse notizie, ma da un'ottica differente. Così la gente preferisce acquistare il giornale che maggiormente si avvicina alle sue idee, piuttosto che attingere alla pura fonte informativa (ragionare col cervello degli altri, si sa, è più facile - e non si rischia di mettere in forse le proprie convinzioni). Noi Bovas, che nel nostro piccolo siamo da sempre contrari a questo genere di cose, abbiamo sempre cercato il confronto delle idee, anche a costo di scendere nella polemica. Il TGM Mail è qui proprio per questo...
Progresso e nuove tecnologie: sveglia! Oggi un 486 DX/33 non va più affatto bene né per giocare né per lavorare. Insomma, capiamoci una buona volta: le tecnologie sempre più veloci dovrebbero servire a snellire i compiti della macchina e di chi ci sta attaccato, e non a scatenare delle inutili lamentele su questa rivista: è così difficile da capire? Io uso il computer principalmente per scrivere testi, impaginarli, ritoccare foto e, perché no, fare dell'editing HTML saltando continuamente tra l'applicazione di fotoritocco, quella di editing (il Notepad, sai che utility!) e il browser. In queste condizioni la scelta di passare da un Amiga 1200 pompato a un Pentium 90 con 16 mega di RAM è stata (quasi due anni fa!!!) più che naturale: così faccio prima e faccio meglio. Questo senza contare che presto, crollati i prezzi delle memorie SIMM, i mega diventeranno 64. Tieni poi conto che sarei immensamente più felice se i programmi pretendessero meno risorse: pensa che bello, se fossero tutti ottimizzati per il 386 sul mio Pentium girerebbero come schegge! Solo che in un mercato simile, dove le nuove frequenze delle schede video ti obbligano persino a cambiare monitor, è un discorso del tutto improponibile.

LA POLEMICA INFURIA...

Salve Bovas, vi scrivo con gli zebedei piuttosto roteanti dopo aver letto la lettera del Moscone. Nonostante voi (oltre all'SS e a Mr. Reynaud) gli abbiate già risposto in maniera più che valida, voglio dire anch'io la mia su un paio di questioni.
Primo: che il Moscone generalizzi sui lettori catalogandoli come bambini grassi con le manine pacioccose mi dà sui nervi: io, a 20 anni, un metro e 85 e 85 Kg di peso, non mi ritengo proprio tale. Che poi arrivi a definire i nostri cervelli come quelli dei lombrichi... Forse è lui che non arriva oltre a un certo limite (quello dei mosconi?).
Secondo: TGM non è più spontanea. Per me ciò è dovuto alla naturale evoluzione del mondo dei PC in generale. Ai tempi di Zzap! e dei primi numeri di TGM, tale mondo era ad appannaggio solo di pochi appassionati. Ora il PC è molto più diffuso, è entrato in ambito familiare e non solo del matto che usa quella strana cosa. Quindi anche TGM è maturato assumendo un comportamento più serio come avviene nel passaggio da adolescenti ad adulti (almeno nella maggioranza dei casi!). Certo, è divertente leggere ogni tanto degli spaccati della vita redazionale (grande la parte finale dell'editoriale del n.86, mi ricorda il capodanno appena passato!), ma ormai TGM è diventata una rivista adulta come dimostra il grande seguito che ha in Italia.
Terzo: i Bovas: GRANDI!! Mi diverto da morire con le vostre pagine ma non pretendo che tutti la pensino come me: io non definisco tutti quelli che leggono manga degli idioti solo perché a me non piace quel genere.
Quarto: i voti. Sono la cosa più soggettiva che ci sia. Anch'io non mi sono trovato d'accordo qualche volta con i voti assegnati. L'unico sistema è quello di provare il gioco e per farlo è un'ottima idea mettere i demo dei titoli recensiti sul Silver Disk come avete fatto. Una rivista poco seria si sarebbe accontentata di dire "io li giudico così, arrangiati!", cosa che TGM non ha fatto appena ha avuto a disposizione il CD. Per quel che riguarda Internet e dintorni ha risposto più che esaurientemente l'SS quindi tolgo il disturbo e chiudo qui. Bye!

LA CARTA MOSCHICIDA

Solo un appunto sui voti: il problema non è tanto stabilire se il gioco X abbia preso meritatamente o meno un voto positivo, il problema è proprio far capire alla gente cosa intenda, TGM, per "voto positivo". Insomma, perché rivangare ad libitum la solita menata? Una volta appurato che se un gioco prende 60% fa schifo, quando sta nell'ordine del 70% fa un po' meno schifo, che inizia a essere passabile quando arriva almeno all'80% ed è veramente bello solo a partire dall'88% in su, che problemi ci sono? Tanto voglio proprio vedere chi, disponendo magari di 200.000 lire e dovendo scegliere tra due titoli - uno 95%, l'altro 82% - va a scegliersi il secondo "perché è un 8+!": non esistono solo i giudizi dati a scuola!

METTIAMO LE "R" AL POSTO GIUSTO!

Divina vedazione di TGM, sapete, sono pvopvio un gvan figo, pervché posseggo un Pentium 166Mhz con 32 (dico tventadue!) mega di VAM e havd disk da 4 (dico quattvo!) giga (sapete, quello da 850 Mega l'ho vegalato a un mio povevo amico che ancova tiva avanti con un misevo DX4!), e volevo dive a tutti i lettovi di TGM che se non si possono pevmettere di aveve un computev all'altezza delle ultime pvoduzioni, che è inutile che si lamentino: la colpa e solo lovo e non dei programmatovi che povevini ce la mettono tutta! Sapete, il mio papi sta già pvospettando di cambiave il computev non appena uscirà il P6 (il P6, per gli amici Pentium Pro, è già da tempo disponibile! Dì al tuo papi di svegliarsi! NdD), pevché a volte il mio gioco pvefevito al massimo dettaglio vallenta un pochino, e io questo non posso soppovtavlo!

TGM MAIL

Beh, direi di darci un taglio, non vi pare? (in effetti sarebbe proprio il caso! Mi è venuto il mal di testa solo a leggere la prima parte della missiva! NdD) (ti lascio immaginare cosa ne pensa il mio correttore ortografico... NdSS). Questo modo di scrivere sta dando ai nervi anche a me! E pensave (ehm...) che di gente così ne esiste davvero... mah, meglio lasciar perdere.
Sapete, spesso mi soffermo a riflettere su quella che è stata l'evoluzione dei videogiochi da una decina di anni a questa parte. Purtroppo non ho vissuto l'era del C64 (ci giocavo solamente qualche volta a casa di un mio amico) e me ne rammarico sinceramente, poiché devono essere stati anni meravigliosi. E' vero, i giochi non erano graficamente eccezionali ma da quel poco che ho visto, come erano divertenti!
Ho cominciato la mia avventura videoludica con L'Amiga e sono rimasto affascinato da titoli che ancora oggi reputo fra i più ben realizzati e divertenti, ma che se confrontati con i colossi usciti ultimamente per PC (che comunque possiedo) risulterebbero troppo inferiori. Sto parlando dei vari Kick-Off (e già vi sento dire "E grazie..."), Beach Volley, Future Wars (grandioso), Supercars 1 e 2, Indy 3 (bellissimo, più del quarto) e ancora Strip pok... ehm, Super Off-Road, Lotus Esprit, Zak McKracken (lacrimuccia) o il primo Monkey Island. Sapete cosa avevano in comune questi titoli? Sicuramente non una grafica da sballo (se la cosa vale per Monkey Island, sicuramente non si può dire la stessa cosa di Beach Volley o Zak), ma la componente essenziale affinché un videogame venga considerato tale: si lasciavano giocare in maniera meravigliosa (ok, ok, forse Future Wars qualche difettuccio ce l'aveva, ma che atmosfera...)! E' vero, oggi sono usciti 7th Guest, 11th Hour, Megarace, Rise of The Robots per citarne alcuni, programmi dalla grafica strepitosa ma che in quanto a giocabilità offrono davvero ben poco. Non è essenziale per un videogame essere esteticamente ineccepibile se poi non è divertente da giocare. Con questo non voglio assolutamente dire che le nuove produzioni siano da condannare, ci mancherebbe, viva il progresso, viva il Pentium, viva la Origin, ma solamente che molte volte in fase di realizzazione si tende a privilegiare l'aspetto esteriore di un prodotto più che il contenuto. E non c'è nulla di più sbagliato. Il videogioco lo dobbiamo giocare, non guardare! Che me ne frega se Rise (o Rice?) of The Robots è tecnicamente grandioso se dopo due minuti lo metto da parte e carico International Karate +?
Fortunatamente persone che hanno ben chiaro nella testa il concetto di videogioco ci sono sempre state e ci saranno sempre e così, proprio grazie a loro, abbiamo potuto giocare a Stunt Car Racer, Indy 500, Kick-Off e molti altri, e oggi possiamo caricare sul nostro computer Screamer, Tie-Fighter, Fade to Black, Fifa 96 o il recentissimo Fightin' Spirit, capolavori di tecnica ma soprattutto di giocabilità. Il videogame, e qui devo ripetermi, è soprattutto gioco. Se in un'avventura devo stare davanti a un monitor a vedere filmati animati e non posso divertirmi ad andare in giro e fare quello che mi pare, allora metto una cassetta nel videoregistratore e mi guardo un film.
Beh, questo è quanto. Perdonate la lunghezza della lettera, e vi raccomando: pubblicatemi, altvimenti il mio papi si avvabbia...
Siete grandi, continuate sempre così (ovviamente se potete fare di più... ben venga!) Ciao a tutti, e viva il videogioco (quello puro, quello... vero! MI SSENTII?)

Gianluca Virga

Come qualcuno ha ribadito (non chiedetemi chi, proprio non me lo ricordo) la società moderna si basa più sull'apparire che sull'essere. In parole povere si tende a privilegiare l'aspetto esteriore delle cose a discapito del contenuto. Il mondo videoludico, volenti o dolenti, subisce sempre di più, anche grazie all'enorme diffusione che il computer sta avendo oggigiorno, gli influssi, molto spesso nefasti, della società stessa. Questo purtroppo, in casi estremi, ma tutt'altro che sporadici, porta a prodotti belli da vedere e pessimi da giocare, anche se non si può certo fare un discorso generale... Un tempo le limitazioni hardware impedivano di basare un gioco interamente sull'impatto grafico e sonoro, e quindi si doveva indirizzare la creatività verso qualcos'altro, la tanto amata giocabilità che a volte manca al titolo appena acquistato su 4 bei dischi argentei. Ma non facciamo di tutta un'erba un fascio: i giochi scarsamente divertenti, per non dire pessimi, esistevano anche al tempo del C64 e se volessi potrei anche elencartene una caterva, visto che molti di essi sono stati stroncati sulle pagine di Zzap! proprio da me o dal Paolone... Quindi non bisogna affermare a priori che i videogame del passato siano più belli... o meglio: alcune produzioni, veramente giocabili e ben realizzati, SONO in effetti meglio di prodotti odierni scadenti, quelli con tanta grafica, tanto sonoro, tanto fumo e niente arrosto, ma il discorso finisce qui. Con la moderna tecnologia si possono creare videogame spettacolari e al contempo giocabili che non hanno nulla da invidiare (anzi, sono di gran lunga superiori) a quelli del passato... Voglio farti un esempio che valga per tutti: la versione C64 di Buggy Boy (chi di voi se lo ricorda?), pur non essendo per nulla spettacolare in termini grafici neanche per gli standard del tempo, era veramente giocabile e divertente... Se ora lo confrontassimo con Screamer (lo so che questo paragone è forzato, ma è proprio questo quello che voglio evidenziare), che unisce a una grafica da urlo una giocabilità senza pari, possibile solo grazie alle capacità di realismo dell'hardware attuale, non ci sarebbe proprio paragone, nemmeno sotto il profilo del divertimento. Purtroppo programmare un videogioco ora non è più così semplice e ogni tanto ci si dimentica a cosa dovrebbe servire il prodotto che si sta realizzando: a divertire...

TGM E' NOIOSA?

Spett.le redazione di TGM, per prima cosa mi sembra doveroso presentarmi: mi potrei definire un vostro amico d'infanzia visto che vi seguo dai tempi di Zzap!: ricordo che quando possedevo ancora il C64, mio cugino acquistò un Amiga e di conseguenza cominciò a leggere TGM. Eppure, se io invidiavo i suoi giochi, lui provava invidia per la rivista che continuavo a leggere io, visto che avrebbe preferito che anche TGM fosse come Zzap!. Passando anch'io ai 16 bit, mi accorsi che mio cugino aveva ragione, tuttavia col passare del tempo mi sono abituato a quel linguaggio non più aperto, confidenziale e amichevole, ma che comunque rimaneva abbastanza spiritoso e umano. Così non sono mai intervenuto perché nel bene e nel male ho sempre condiviso le vostre scelte. Oggi, però, mi sento in dovere di intervenire perché quella che leggo non è più la stessa rivista, in quanto col vecchio TGM e con Zzap! ha in comune solo l'editore. Arriviamo al punto: LEGGERE TGM E' DIVENTATO UNA PALLA!!! Non voglio fare critica distruttiva, ma vi parlo su dati certi. Vi basti pensare che prima, quando leggevo TGM la sera prima di andare a dormire, riuscivate a farmi stare sveglio tutta la notte, adesso TGM sembra la marca di un sonnifero. Le recensioni sono tutte uguali: sempre la stessa storia, quintali di caratteri per scrivere la trama che possiamo andarci a leggere anche sul manuale del gioco, e che poi gira e rigira non cambia mai, poche osservazioni e poi il commento: il sonoro è bello, la grafica pure... ma che palle!
Ha ragione Laura quando sul numero di maggio dice che non riuscite più a trasmettere entusiasmo. E' verissimo. Leggendo le recensioni, sembra che siano delle fredde macchine a parlarci, e non dei ragazzi come noi. Quello che noi vogliamo sapere in fin dei conti è se il gioco è bello e se vale la pena di comprarlo oppure no. Il resto è più bello scoprirlo da soli. Sì, va bene, deliziateci con tutti i dati tecnici che volete, perché è interessante sapere se il gioco sfrutta o meno la macchina, come gira, che procedure usa, ecc ecc, ma finitela con tutte quelle fesserie sulla trama e tutti quei box e boxettini che sembrano stare lì solo per occupare spazio! Frasi come "preparate il portafogli" o "correte immediatamente a comprarlo", oppure anche "sto gioco ha il sonoro che buca le casse" oppure "una grafica da far sprofondare le mascelle" sembra che per voi non esistano più. Io non vi chiedo di rimettere le faccine esaltate o disperate come su Zzap! (anche se vi confesso che mi piacerebbe molto), ma almeno cercate di essere umani, scherzate, ridete, raccontateci cavolate, perché un videogame serve a divertirsi e voi non fate i critici di tragedie teatrali!
Ricordate un vecchio gioco per C64, Turbo Charge? Quella recensione (era opera di Dave, tra l'altro... NdP) mi è rimasta impressa: la lessi e corsi a comprare il gioco senza pensarci su due volte: perché questo adesso non succede più? Non ci sono più bei giochi? Non credo proprio! Sperando che abbiate compreso il mio messaggio, che non vuole assolutamente essere un'offesa ma semmai un consiglio per tornare a essere i migliori, vi saluto. Grazie.

Pasquale Meo

Che TGM oggi sia profondamente diversa da, mettiamo, anche solo tre anni fa è assodato; spiegare le mille motivazioni di questo cambiamento tuttavia è abbastanza difficoltoso, proprio perché non ci si accorge mai di una mutazione finché questa non è avvenuta completamente. Ripensandoci a freddo, però, credo che il nuovo corso di The Games Machine nasca da una moltitudine di piccoli e grandi avvenimenti che si sono, per così dire, incanalati in due strade parallele. Da una parte c'è la "vecchia guardia" che ancora imperversa su queste pagine, e dall'altra ci sono le "nuove leve" che rappresentano, senza esagerazioni, una nuova generazione di redattori, in tutto e per tutto. Questo, anche se poi a ben vedere non c'è una diversità di età sostanziale. Ciò che fa la differenza è proprio il modo di concepire un testo, le sue finalità, e i mezzi da utilizzare per raggiungerle. Io ho avuto la grandissima fortuna (anche se in futuro potrebbe rivelarsi un limite, chi può dirlo...) di "nascere" con Zzap! e di ereditarne per questo l'impostazione, sia mentale che stilistica, ma questo riguarda me e i redattori più attempati: non si può pretendere che le nuove leve, che magari hanno vissuto quel periodo solo di striscio e che comunque giungono in Via Carducci con idee nuove e con un'impostazione completamente diversa, si adeguino al "vecchio stile". Inoltre, col passare degli anni, abbiamo reso le recensioni molto più complete e affidabili, processo questo che ha portato TGM a essere indubbiamente la rivista più venduta e apprezzata in Italia, un risultato questo che è costato molta fatica a tutti noi e in particolare al buon Max (ormai soprannominato "Lacrime & sangue" in virtù dello stato pietoso in cui giunge a chiudere ogni numero di questa rivista...). Poi capiamoci, il senso dell'umorismo non è universale e non è nemmeno una prerogativa di tutti i videogiocatori: sarebbe stato stupido - non trovi? - renderlo una pregiudiziale per lavorare o meno su TGM. Ciò che conta è che un redattore sappia valutare il gioco che ha davanti e che sappia scrivere bene in Italiano. Ecco, forse abbiamo un po' ecceduto nella ricerca di uno stile grammaticamente impeccabile a scapito di una certa allegria, ma se l'abbiamo fatto è stato solo per migliorare la rivista, non certo per darle dolosamente un aspetto più serioso. Anche qui, non possiamo pretendere da chi scrive di adottare uno stile diverso, se non lo sente suo. Comunque uno scopo l'hai raggiunto, visto che la tua lettera ha fatto il giro della redazione e, di conseguenza, ha riaperto una meditata discussione sui mille aspetti redazionali che sono cambiati nel tempo. Se per esempio Tizio pensa che "lo scopo del testo sia quello di essere interessante e per renderlo tale devo acchiappare il lettore in modo informativo ma divertente", magari Caio obietta che "un'ironia eccessiva può stancare il lettore che invece cerca solo l'informazione per cui ha sborsato i soldi all'edicolante", due valide posizioni tra loro ampiamente discordanti: come al solito, la verità sta in quel mezzo così difficile da trovare. Tra l'altro negli ultimi anni lo staff redazionale ha subito molteplici cambiamenti,

ha visto apparire e sparire come meteore una moltitudine di personaggi e, dal punto di vista umano, si è un po' disgregato quel "nucleo storico" capace di dare quella sensazione di "gioco di squadra" che oggi sembra essere venuta meno. Avete sicuramente ragione quando dite che manca quel pizzico di entusiasmo che rendeva la lettura più godibile, non siamo delle macchine e ce ne rendiamo perfettamente conto anche noi, ma proprio in virtù della nostra "umanità", cercate di comprendere come anche TGM - che è il prodotto dei nostri sforzi - rifletta questa ricerca di una nuova identità che, con tutti i cambiamenti che ci sono stati e che stanno ancora avvenendo, risulta parecchio problematica da trovare. Per farla breve: è un periodo di transizione, e quando finirà saremo tutti più felici e soddisfatti. Promesso.

IRONIA E DINTORNI

Cari Bovas, ero intenzionato a riscrivervi, anche se non così presto, ma vedo che vengo chiamato in causa da Maurizio Rizzo e, sebbene la vostra succinta risposta sia stata più che esaustiva, vorrei comunque fare qualche commento in proposito, sempre sperando che la mia lettera venga poi pubblicata.
La cosa che temo di più infatti è che qualcun altro, oltre al "caro" Maurizio, possa avere pensato che io sia chissà quale mostro di crudeltà, superficialità, ecc..
Ai lettori che dunque fossero stati un po' distratti come lo sei stato tu caro Maurizio, rispondo che nulla, ma proprio nulla, dall'inizio alla fine della lettera (che mi sono riletto attentamente) faceva pensare che ci fosse una qualunque intenzione di seria critica estetica... Quella lettera l'ho scritta appositamente con tono DEMENZIALE perché fosse notata e quindi pubblicata (prevedendo forse con un po' di anticipo che i Bovas si erano rotti le scatole della solita menata Amiga-PC), lo spunto che io ho preso (con molta più fantasia del tuo "sputo") ha funzionato e, anche se tu ti sei offeso, caro mio (devo forse sospettare che tu ti porti appresso una certa coda di paglia?) non credo che si offenderebbe il diretto interessato di pag. 8, in quanto è perfettamente cosciente del fatto che per la pubblicità DOVEVA avere un'espressione demente, quindi non ha dovuto far altro che mimarla.
In ogni caso il vero motivo della mia lettera non era tanto una giustificazione per quello che ho scritto (riscriverei ogni parola), ma quanto il fatto che tu, che incolpi me di aver decantato chissà quali lodi sulla mia persona (oltretutto non ho proprio scritto niente a riguardo), ti elevi a somma INTELLIGENZA SUPREMA, colui che per colpa dell'avverso fato si è ritrovato ad avere un aspetto poco piacente, ma un cervello da Olimpo.
Più che intelligenza la tua lettera emanava arroganza (la stessa che ingiustificatamente attribuivi a me) e una grande superficialità (caratteristica poco intelligente non credi?), questo in quanto ti sei messo a sparare sentenze su di me senza nemmeno avermi visto, senza sapere né cosa penso né cosa provo. Se la cosa ti consola nemmeno io sono un adone, ma non me ne faccio un problema, al contrario di te che, sebbene affermi di avere migliaia di persone "intelligenti" al tuo fianco che ti capiscono e ti vogliono bene, ti perdi dietro a una stupida lettera demenziale e ti infiammi nemmeno ti avessero tirato un pugno in faccia.
E poi perdonami, ma le banalità del tipo "qual è la vera bellezza? Quella che è alla vista di tutti o quella che si scopre conoscendosi?" non mi lasciano granché fulminato dalla sorpresa: tutto quello che hai scritto lo potrebbe scrivere un bambino di 9 anni con un po' d'intuito. Un'ultima cosa, o DIVINO MOTORE: questo tuo senso per la giustizia è riservato solo alla gente brutta o lo estendi in tutti i campi? Voglio dire, se una letterina ti scalda tanto (e non mi immagino che fai quando sei per strada e senti uno che dice "Anna Falchi è bella, Dustin Hoffman è un cesso...") significa che tu sei molto sensibile... ma solo al problema TUO o anche ad altri (a mio avviso ben più consistenti) problemi? Questo non lo posso sapere perché non ti conosco, ma lascia che ti dica che Joust lo str— giudica davvero le persone per quello che sono, e oltre ad avere amici e amiche magari non belli a vedersi, ha anche amicizie tra persone di colore e tra omosessuali, persone che hanno davvero una sensibilità e un intelligenza normalmente sopra la media, forse per il tipo di esperienza che vivono nella loro vita con i vari problemi di integrazione. Comunque tutti (brutti, di colore, omosessuali, etc.) dimostrano la loro intelligenza anche con l'ironia e con l'autocritica, perché sono riusciti a capire che è il migliore modo per esorcizzare le cattiverie della gente (le cattiverie vere, non le "presunte" mie).
Sia chiaro, non ho tirato in ballo queste cose per mostrare che posseggo chissà quali meravigliose qualità, ma voglio solo far capire a te Maurizio e ad altri che come te possono avere pensato, che non puoi giudicare affrettatamente una persona solo da quello che di lei hai letto una volta, soprattutto se quell'unica cosa letta è pure senza senso da capo a coda. Se me lo permetti vorrei darti un consiglio: sfrutta queste tue pulsioni per le ingiustizie verso bersagli che davvero meritino di essere colpiti... Un salutone ai Bovas.
Però, niente di tecnico in questa lettera eh? Rimediamo subito... Pentium 133 MHz, CD-ROM 8x, Soundbaster AWE 32, S3 Vision, joystick, joypad, mouse, etc...

Joust

Niente d'aggiungere, se non una grama considerazione: perché dovremmo tornare a un registro ironico, se poi pochi lo capirebbero?

ANCORA SU WINDOWS 95

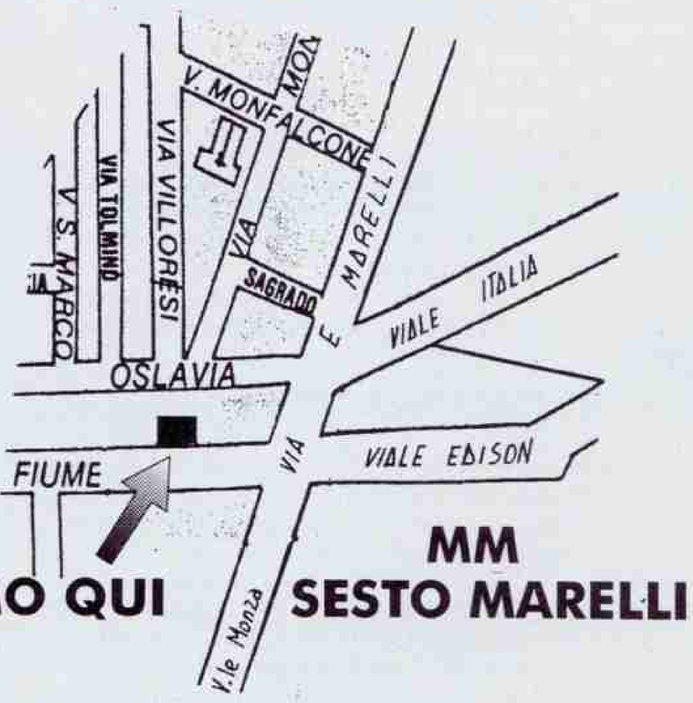
Dopo anni di pura lettura ho deciso di scrivervi. Gli argomenti di cui discutere sarebbero molteplici, ho però deciso di parlare in particolar modo di Windows 95. Prima comunque voglio spezzare una lancia nei confronti di voi Bovas: secondo me è giusto che nella posta oltre a lettere riguardanti i computer possano trovare spazio anche missive riguardanti altre tematiche. Il mondo infatti non è solo di silicio ma anche di carbonio, e non credo esista chi passi tutto il suo tempo davanti allo schermo di un computer. Io dal canto mio preferisco uscire con gli amici piuttosto che giocare a Warcraft o navigare in Internet. Continuate quindi così che va bene!
Per quanto riguarda il nuovo sistema operativo Microsoft c'è da dire che il buon vecchio Bill ha messo a segno un gran colpaccio, non c'è che dire. Premetto che io mi considero un purista del DOS (ah sì, quella cosa che ormai è sparita COMPLETAMENTE dal mio hard disk, prompt dei comandi a parte... NdP). Con questa frase non voglio sembrare vanesio, intendo dire che, nei limiti dell'umana possibilità, mi piace usare ancora il prompt del DOS. E' ovvio che per spostare 23 file non uso il DOS bensì Windows (3.11) (male! Io continuo a usare sempre il DOS... Mai sentito nominare il Norton Commander? NdD). Per quanto riguarda Win95 posso dire questo: premetto che ho la fortuna di avere mio padre che lavora in casa IBM, sono così il felice possessore di un PC da tavolo 486 DX 33 con 8 mega di RAM, 1 giga di Hard disk, ecc. Nel contempo però ho anche la fortuna di avere a disposizione il portatile che Big Blue ha fornito gratis a mio padre. Parliamo di un DX4 100 con 24 Mega di RAM, 810 Mega di Hard Disk ecc. Ho quindi avuto la possibilità di testare Windows 95 su entrambe le macchine. Sulla prima è stato un disastro. Lento, fin troppo intuitivo per alcune cose ma incredibilmente complicato per molte altre, curato graficamente nell'estetica ma poco migliorato nelle cose che veramente contano: poco mi importa se posso personalizzare il desktop sullo stile di Magic quando divento deficiente per copiare un file oppure per fare qualche spostamento sul mio HD, con quella foresta di finestre che cominciano ad aprirsi (Pensa allora ai patemi di chi per anni ha usato Macintosh e Amiga, due sistemi davvero complicatissssimi... NdP) (tra l'altro basta andare nel menu Opzioni della singola finestra per far sì che se ne apra una sola... NdSS).
Sul portatile ho risolto il problema della velocità ma gli altri persistono. Secondo me Windows 95 non è assolutamente quel gran sistema operativo che la Microsoft aveva tanto decantato: innanzitutto per chi ha usato OS/2 salta immediatamente agli occhi l'incredibile somiglianza, tant'è che anche OS/2 è stato programmato dal team di Bill Gates (sicuro al 100%? Avrei i miei dubbi... NdP). Queste considerazioni non riguardano me, ma anche molti dei miei

VOBIS MICROCOMPUTER

IRTUAL REALITY

ALY

ALY S.r.l.



SIAMO QUI — **MM SESTO MARELLI**

VIENI A PROVARE LA REALTA' VIRTUALE!!!

Avrai a disposizione caschi VFX, Virtual I-O Glasses, Corpetto Interactor

Super offerta di videogiochi per PC!!!

Duke Nukem 3d (completo)	£. 79.000
Terranova	£. 79.000
Witchaven 2	£. 79.000

Via Fiume 4
Sesto San Giovanni
Tel. 02/22472412

TGM MAIL

amici, soprattutto quelli che il computer lo utilizzano da più anni (io credo di essere stato tra i primi possessori di un 286 1 Mega di RAM con 30 MB di Hard Disk e stampante: altri tempi!!!). Devo ammettere che Windows 95 risolve molti problemi per chi si avvicina per la prima volta al mondo dei computer grazie alla sua interfaccia grafica, ma poco cambia quando uno prova, ad esempio, a cambiare per la prima volta la risoluzione video; premetto che non parlo tanto per me, che me la cavo abbastanza, ma per molti miei amici che anche per creare una cartella (o folder, come dir si voglia), trovano difficoltà (e allora sono degl'incapaci! Scusami eh, ma le operazioni che hai citato tu sono di una banalità assurda! Premesso che con un minimo - ma proprio un minimo! - di materia grigia ci si arriva da soli, basta dare un'occhiata al manuale o alla guida in linea, tra l'altro molto efficiente NdP). Foreste di menu, sotto menu, settaggi dal dubbio utilizzo e altre amenità varie (scusa, ma Windows 95 tu e i tuoi amici l'avete comprato originale? No, perché mi viene difficile pensare che troviate complicato premere il tasto destro di un mouse... NdSS). Una presa in giro colossale di Windows 95 è il Plug & Play, tant'è che in America è stato già soprannominato Plug & Pray (inserisci e prega). Infatti se il driver non è nell'elenco sono cavoli amari: leggevo su una rivista del settore che i redattori dichiaravano come "piccolo problema" la non compatibilità del vecchio driver per CD-ROM ATAPI con il nuovo prodotto esaminato, cosa che obbligava l'utente a collegarsi a Internet per cercare la versione aggiornata del driver in questione nella pagina web della ditta costruttrice del CD-ROM. Ho sperato fino all'ultimo che si trattasse di uno scherzo: e chi non ha Internet? Alla faccia del Plug & Play.
Da ciò nasce poi un altro problema: e se a un utente che ha sempre e solo conosciuto Windows 95 un bel giorno gli si impalla tutto per una qualsiasi causa (Es. un virus)? Semplice direte voi basta un dischetto di avvio "pulito" e un po' di sudore delle nostre fronti per rimettere tutto in piedi, ma Marco Rossi non ha mai visto il DOS, oppure lo ha sempre visto come una brutta bestia. In questi ultimi giorni sto proprio intrattenendo una fitta corrispondenza con un certo Giancarlo Livraghi con cui stiamo discutendo proprio del problema dell'ancora grande complessità nell'utilizzo di un computer, che dovrebbe invece secondo nostro avviso diventare facile come l'utilizzo di una T.V.
Finché questo non succederà l'avvento di sistemi operativi sempre più complessi sembrerà, in superficie, far diventare l'utilizzo del computer sempre più facile: in realtà lo complicherà sempre di più.

Alessandro Pancaldi (microweb@iol.it)

A quanto pare la questione "95 sì, 95 no", a un anno di distanza dalla release del sistema operativo, non sembra ancora essersi chetata del tutto. Ciò che è certo è che, volenti o nolenti, presto saremo tutti costretti ad avere in casa un Pentium con Windows 95 installato sopra, un po' perché le applicazioni che contano iniziano a uscire esclusivamente per il nuovo sistema, un po' perché ormai tutti sembrano affamati di 32bit, un po' perché è così e basta. Anche i giochi faranno la loro parte. I titoli esclusivamente dedicati al nuovo sistema fioccano da tutte le parti, tagliando irrimediabilmente fuori chi decide di seguire vie diverse. Internet sta facendo il suo corso: se hai notato, le applicazioni che meglio gestiscono la rete sono tutte programmate a 32 bit e vanno su NT, 95 o UNIX. I programmatori di shareware non si comportano diversamente dagli altri e poi, diamoci un taglio una buona volta: Windows 95 è decisamente migliore dei suoi predecessori. Punto e basta. Spiegami 'sta cosa che usi Windows (probabilmente il File Manager) per spostare i gruppi di file da una directory all'altra... è in assoluto il programma più ostico, rigido, rompiscatole che ci sia! Questo quando sotto DOS ci sono capolavori di duttilità quali PC Tools, Norton Commander e una barcata interminabile di shell shareware. E poi hai anche il coraggio di "perderti fra le mille finestre che Windows 95 apre sullo schermo": ma lo sai che basta personalizzarlo un po' e Windows 95 ti offre la shell in assoluto più comoda sulla piazza? Basta usare il cervello e tutto diventa comprensibile, anche i settaggi degli IRQ e delle risorse hardware, un tempo appannaggio di incomprensibili righe di testo nei file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT. A proposito, do' un consiglio da amico a tutti coloro che avessero dei problemi di "ingolfamento" dovuti alla convivenza di Windows 95 su una vecchia versione, con tanto di applicazioni a 16 bit: io ho risolto il problema in modo drastico. Ho formattato tutto il disco fisso, e ho installato SOLO Windows 95 (è possibilissimo farlo: basta che in fase d'installazione abbiate a portata di mano il vostro disco 1 di Windows 3.1), guadagnando anche sulle vecchie applicazioni (che mi sono reinstallato) un buon 10-20% di velocità, tant'è che sono arrivato alla conclusione che a fare i casini colossali il più delle volte non sono i driver di Windows 95, ma quelli del DOS caricati all'avvio del sistema.

PIU' SPAZIO PER LA MUSICA ITALIANA

Leggete attentamente questa lettera, perché voglio sottoporre alla vostra attenzione una questione raramente trattata dalla vostra posta: The Music Machine. Trovo encomiabile da parte vostra l'idea di trattare anche musica e cinema sulla vostra rivista (forse non proprio a livelli di riviste specializzate, ma comunque evitandoci la spesa per le suddette), ma ho molti appunti da farvi e spero che pubblichiate la mia lettera perché, contando gli anni che vi seguo, credo di meritarlo.
Ho tra le mani il numero 86 della vostra testata e non ho ancora finito di rileggerlo, ma quello che ho letto sul Music Machine di questo mese mi ha fatto abbastanza irritare. Mi spiego: la rubrica che dedicate alla musica ha una bassa considerazione della musica italiana, guarda caso quella che preferisco; a parte il fatto che il suddetto genere (se così si può chiamarlo, voi certamente lo fareste - non so se avete colto l'allusione) è relegato in un ghetto, vi sembra giusto che non faccia parte delle vere e proprie "recensioni", che sono raccolte in un box bello grosso e, chissà perché, di appannaggio esclusivamente "straniero" (spero di essermi fatto capire)?
Lo so benissimo che odiate a morte gli autori che ascolto (e non dite che non è vero), visto che, le sporadiche volte che ne parlate, lo fate solo per ironizzare sui temi affrontati dai vari Vallesi (e tra poco ne parliamo), Masini, Zarrillo, Baldi (addirittura escluso, non so insieme a chi altri) e compagnia bella. Perché? Il vostro lavoro non consiste nel valutare obiettivamente quello che avete tra le mani?
Lasciate i pregiudizi a casa e cercate di fare bene il vostro lavoro. Dico questo, forse con un po' di presunzione, perché trovandomi di fronte alla recensione (scegliamone una non proprio a caso) di "Non essere mai grande" di Paolo Vallesi, ho dovuto leggere (cito testualmente, tanto il commento che Cristiana ha scritto è sprecato): "Aridaiie con quelli con la sindrome di Peter Pan, che non vorrebbero, né saprebbero crescere! "Non Essere Mai Grande" contiene undici canzoni di ritmi e contenuti vari, senza infamia e senza lode, che non lasceranno traccia in voi, a parte un senso sconfortante di già sentito."
Beh, a parte il fatto che "Non essere mai grande" non c'entra un cavolo con la "sindrome di Peter Pan" (e chi ha ascoltato attentamente la suddetta canzone lo può confermare: il significato è un altro), questa "recensione" dimostra una cosa ben precisa: chi l'ha scritta ha ascoltato il CD (se l'ha fatto) senza attenzione o comunque partendo da presupposti ormai tristemente noti: Paolo Vallesi, Massimo Di Cataldo, ecc. fanno musica da sfigati.
Ora non voglio scendere di nuovo nella vecchia polemica secondo la quale le chitarre sono più importanti del testo ma voglio solo che proviate, almeno per una volta, a inserire nel vostro lettore un CD (meglio se proprio "Non essere mai grande") e giudicare senza preconcetti e a mente aperta. Sono sicuro che vi piacerà...

Tommaso Pugliese.

PS: Mi scuso con Cri, ma era doveroso per me cercare di fare chiarezza: anche se continuerete con il solito registro, l'importante è che leggiate questa lettera.

De gustibus non disputandum est, ovvero i gusti sono gusti. Questa è la prima frase che mi è giunta alla mente leggendo la tua missiva. In effetti nulla come la musica può suscitare sensazioni così differenti su due diversi individui, a prescindere dal fatto che un certo tipo di musica sia etichettata come "musica per sfigati" o meno, cosa che sicuramente non ha influenzato il giudizio espresso da Cristiana nei confronti di "Non essere mai grande". In effetti anche io ho notato che molto spesso la musica "nostrana" viene un po' trascurata, cosa a cui si può porre facilmente rimedio ampliandone lo spazio nei prossimi numeri. Ritornando al giudizio negativo espresso da Cristiana non mi voglio pronunciare, oltretutto, mi perdonerai, non ho mai ascoltato né "Peter Pan" né "Non essere mai grande"... Ribadisco comunque il concetto di recensione come espressione di un giudizio personale oggettivato e che come tale serve solo indicativamente a dare un'idea a chi legge... Altro non so proprio che dire...

DI TUTTO UN PO'

Attivissima redazione di (lo sapete), poche parole per elogiare la vostra rivista. Per evitare pregiudizi, non dirò da quanto sono una vostra lettrice. Ho 14 anni e già una passione per il PC, ma con mio rammarico sento di non possedere nozioni tecniche sull'apparecchio (sono rimasta alla legge di Ohm) (che già di per sé c'entra moltissimo con il mondo informatico... NdP). Per questo mi piacerebbe che sulla vostra rivista trovasse spazio una rubrica che fornisse nozioni pratiche di elettronica e informatica (per esempio che spieghi che differenza c'è tra RAM e XMS, cos'è la parità di memoria, ecc). Non credo che tutto ciò offenderebbe i lettori più esperti.
D'accordo con chi non apprezza i giochi tradotti malamente in Italiano, ma vorrei sapere se posso avere la versione inglese di King's Quest VII, dando in cambio quella italiana e pagando la differenza (quale differenza? Solitamente la versione tradotta costa sempre di più di quella in Inglese, e per di più esce solitamente a posteriori... NdP). Vi prego!!!
Spero che possiate fornire agli appassionati delle prime avventure grafiche (ci sono anch'io) un posticino sul vostro giornale e, in particolare, mi piacerebbe rivedere pubblicata la soluzione di Space Quest 1, un classico indimenticabile. Se però l'avete già pubblicata su un arretrato, ditemi cosa devo fare per richiederlo! Un'ultima cosa, che è il tormento di mio cugino: Megarace. Esistono tips? Cosa bisogna fare nel livello in cui le altre macchine ci vengono contro? (boh... prova a girarti... ehm... NdP) Per non rubarvi altro tempo, vi saluto.

Antonella

Cara Antonella, a mio avviso, appassionati di computer si nasce ma esperti si diventa! Ci siamo passati tutti e dopo tanti anni passati scartabellando libri, riviste, imparando a convivere con i sistemi software e hardware più diversi (C64, Amiga, MS-DOS, Windows 95 e adesso UNIX), temo proprio di non avere ancora il diritto di dichiararmi "esperto", anche perché ogni giorno ne inventano una nuova e, quando ormai pensavi di sapere fare più o meno tutto in "locale" ti accorgi che arrivano le reti a sconvolgere la tua tranquillità notturna. E questo è solo un esempio. Alla rubrica tecnica ci stiamo ormai pensando da tempo immemore, il problema è che non abbiamo ancora trovato un modo valido e definitivo per impostarla e "metterla giù", considerando anche che la medesima deve accontentare non solo la maggioranza di utenti PC, ma anche lo "zoccolo duro" di amighisti che ancora ci segue con fiducia, speriamo, immutata. Tuttavia una scappatoia c'è... Visto che abiti a Firenze conosco, da quelle parti, un tizio che ti darebbe più che volentieri qualche "ripetizione" (tra un concerto di Alessandro Canino e l'altro, ovviamente...), ma non so fino a che punto gradiresti (mi sa che Lorenzo m'ammazza... NdP). Ma a parte la solita battuta cretina, non saprei proprio che dirti. Anche a scuola certe volte trovi gente capace di insegnarti il Pascal a menadito, ma quando chiedi loro che differenza passa tra EMS e XMS (è sempre RAM, anche se viene usata e indirizzata in modo diverso), o come si setta correttamente l'IRQ della COM3, non sanno neanche di cosa tu stia parlando. E una rubrica su TGM, per quanto utile, non potrà mai coprire tutto questo universo sconfinato. C'est l'informatique...
Per le soluzioni, a quanto pare troveranno spazio sia sul CD di TGM, sia sul sito Internet della Xenia (lo ricordiamo: www.xenia.it), mentre per l'originale in inglese di Space Quest VII posso solo consigliarti di chiedere al tuo negoziante di fiducia di contattare l'importatore ufficiale.

SVELATO L'ARCANO?

Ciao a tutti, e soprattutto a te, Paolone. Siamo due allegri e gaudenti studenti di Ing. Informatica in quel del Politecnico di Milano. Ti scriviamo dalla stazione Solaris del Centro di Calcolo, sulla quale abbiamo ottenuto un account per preparare un esame in sovrannumero che non daremo mai e poi mai (ah ah) almeno io che scrivo... (Stefano). L'altro ectoplasma che mi sta accanto si chiama - sicuramente fremevi dalla curiosità - Claudio ed è, UDITE UDITE, uno degli autori (al quale peraltro non è mai stata tributata la giusta laude) della mitica soluzione di Last Ninja 2 pubblicata su Zzap! eoni fa... lacrimuccia... La molla che ci spinge a occupare bande di rete preziose nonché il tuo tempo ancora più prezioso è la missiva di tale A. Garella (cosa fanno per regalo a Ungaretti al suo compleanno? - UN GARELLI! e a Garella? bho - forse una putrella (d'acciaio, di quelle prodotte dallo smelter di Settlers)). Tornando a noi - dicevamo - il Garella di cui sopra ha ventilato l'ipotesi, da te ritenuta del tutto affidabile, che in DOOM2 fossero state introdotte missive sataniche alla ETAIRUGUATNAT (v. Elio). E in effetti così è ma si tratta di qualcosa di molto più innocente e mi stupisce che in tutta la redazione non lo sapesse nessuno, anche perché mi sembrava proprio che in giro lo sapessero tutti... va beh non vi voglio deprimere. La frase è qualcosa di simile (adesso non ricordo perfettamente) a "To win the game, you must kill me, John Romero" e, oltre a essere di per sé una simpatica marachella, si riferisce al fatto seguente, che potrai (e potrà il Garella) verificare con l'ausilio del fido IDCLIP (magari accoppiato a un bel IDCLEV 30 e IDDQD): dietro alla facciona dell'icona del peccato del livello 30 si cela appunto il faccione del Mitico, del Papa dei programmatori, dell'arcangelo Gabriele dei motori 3D: JOHN ROMERO. E oltre a rimirarla, il cheattatore idclipposo si potrà togliere il gusto di prenderla direttamente a colpi di shotgun (shotFun!), motosega, pugni etc. vedendola contorcersi dal dolore (emettendo il suono che la stessa icona emetteva quando presa a missilate). Provare per credere! E soprattutto, caro Garella, non estrapolare i file .wav dai wad con il walkman! Esistono un casino di utility per farlo!

Baci a tutti, abbracci, cotillons etc. etc.

Stefano Gaburri
(sam0545@cdcsun.cdc.polimi.it)
Claudio Todeschini
(ser1734@cdcsun.cdc.polimi.it)

P.S. una menzione d'onore e un plauso al già mitologico PARRUKKA, l'uomo dalla CPU downcloccata! Downclocca tu che downclocco anch'iooo! Presto, vediamoci per masterizzare insiemeeee... Jumperiamoci a vicendaaaaa! Sii il mio Slave e sarò per sempre il tuo MASTER! Ciao a tutti.

Ammetto di non essere un grande fan di Doom, quindi di tutta questa faccenda non ne sapevo e non ne so tuttora gran che: mi sono limitato ad ascoltare il wave fornitomi dal Garella e a reputare la sua analisi attendibile. Ora comunque il mistero della frase satanica di Doom è stato svelato, per cui potremo tutti dormire sonni più tranquilli... Per il resto, tanti auguri per l'esame: ho anch'io dei trascorsi (poco gloriosi) al Poli, per cui mi rendo perfettamente conto quanto questi possano portarvi rogna... Ciao ciao...

CONCLUDENDO

Lo spazio occupato dalla posta "regolare" implica che, per questo mese, dovremo rinunciare alla tradizionale posta in sintesi. Vabbè, non disperate: tra un paio di mesi avrete modo di rileggerla. A proposito, la scenetta redazionale che ci si para davanti (ginocchia scoperte, redattori in salvagente con annessa paperella, la Roberta che si premunisce di creme e doposole, i dépliant delle agenzie di viaggio scambiati come le figurine...) è tutt'altro che invernale, il che può significare solo una cosa. SIAMO IN VACANZA, GENTE! Spegnete pure il computer, correte alla ricerca di nuove avventure e, mi raccomando, fate tutto ciò che potreste pentirvi di non aver fatto: l'estate è lì per quello! Noi ci congediamo rinnovando l'appuntamento col TGM Mail a settembre, augurandovi le meritate BUONE VACANZE e ricordandovi del nostro tradizionale concorso senza premi "La Cartolina dell'Anno", che vedrà nuovamente incoronato vincitore colui che quest'estate ci manderà la cartolina più simpatica e originale. Auguroni a tutti quanti!

Noi Bovas

CD DEDICATO ITALIANO®

ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA

PREGA CHE SIA SOLO UN INCUBO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

VERSIONE INTEGRALE SU 7 CD COMPLETAMENTE IN ITALIANO

UN THRILLER PSICOLOGICO, UN FILM, UN GIOCO, UN HORROR, UN'ESPERIENZA SCONVOLGENTE.

PHANTASMAGORIA è un gioco realizzato come un film Hollywoodiano, è un thriller mozzafiato che diventa un horror da incubo, pieno di misteri in cui voi, nei panni della giovane protagonista, dovrete combattere le forze del male, raccogliendo indizi, risolvendo enigmi e cercando di sopravvivere in un mondo che diventa sempre più terribilmente reale...

- 7 CD
- centinaia di animazioni
- 800 diverse stanze da esplorare
- un mondo 3D ultra realistico reso in alta risoluzione
- 25 attori professionisti
- colonna sonora originale di grande qualità
- interfaccia di grande semplicità anche per i meno esperti.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 3.1 O SUPERIORE, DOS 5.0 486/SX 25 Mhz O SUPERIORE, 8 Mb DI RAM, SVGA-256 COLORI, MOUSE, SCHEDA AUDIO, LETTORE CD.Rom PER VERSIONE CD MPC.

Numero Verde 167-821177

£ 139.900

SIERRA®

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

xenia on line

MAC POWER INTERACTIVE:
Bella, geniale, divertente e ricca di contenuti: Mac Power Interactive, un altro modo di vivere il tuo Macintosh!

TGM: presente e futuro in tre lettere di storia

PC ACTION:
News, multimedia, Internet, videogames, Windows 95, shareware... PC Action: tutto quello che devi sapere sul mondo dei personal computer.

CLICK AND LEARN:
Freehand, Quark Express, Photoshop, Director... Se vuoi veramente conoscere il Mac, questa è la videorivista che stai cercando.

Consolemania:
La rivista italiana più venduta di videogiochi per console.

CLICK-UP:
Videolezioni a pieno schermo: tutto quello che vorresti imparare sui programmi più famosi.

MULTIMEDIA CREATOR:
Vuoi programmare multimediale col Mac? Multimedia Creator: chi altro?

PC-ROM Interactive:
La videorivista su CD di informatica per vivere il presente nel mondo del futuro.

PROVATE GRATIS, SOLO SUL NOSTRO SITO E PER 30 GIORNI, IL NUOVO RIVOLUZIONARIO PROGRAMMA PER L'OTTIMIZZAZIONE IN TEMPO REALE WYSIWYG GIF/JPEG.

XENIA ON LINE: IL MONDO DEL COMPUTER, IN UN SEMPLICE CLICK...

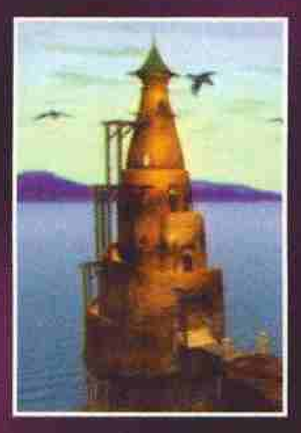
(Xenia On Line):
http://www.xenia.it

XENIA EDIZIONI

Il Faro Ti Guida In Un Universo Parallelo

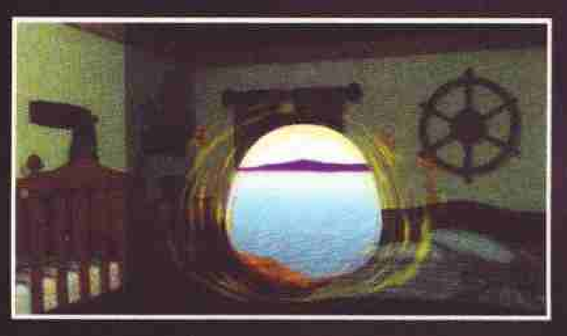
Lighthouse

Viaggia In Un'Altra Dimensione



Un misterioso essere "nero" cattura la piccola Amanda e fugge in un'altra dimensione. Solo, impaurito e senza aiuto sei l'unica speranza di salvezza per la bambina... ma ci vuole coraggio per attraversare la porta spazio/temporale perché ti troverai proiettato in un universo che trascende ogni possibile immaginazione. Dovrai

sperimentare le invenzioni soprannaturali nascoste nella torre del faro, vedrai uno strano uccello meccanico volare nel cielo, troverai un bizzarro sottomarino che imparerai a guidare



per esplorare tutto l'universo incantato che ti circonda. Molte sono le sorprese che ti aspettano in questo misterioso, appassionante e bellissimo viaggio, compresa la battaglia finale per sconfiggere l'Essere Nero e salvare Amanda. Semplicemente emozionante e coinvolgente!

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
IBM O 100% COMPATIBILE, 486 DX2/66, LETTORE CD.Rom 2X, RACCOMANDATO PENTHIUM, SCHERMO SVGA, WINDOWS 3.1, WINDOWS '95, DOS, 8 Mb RAM, SOUNDBLASTER.

£ 129.900

SIERRA®

LEADER

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)